FILE

festival internacional de
linguagem eletrônica

electronic language
international festival

synthetika

2025

a era da criatividade artificial

the age of artificial creativity

FILE 2025

synthetika

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

File São Paulo 2025 : Festival Internacional de Linguagem Eletrônica :
synthetika : a era da criatividade artificial [livro eletrônico] =
File São Paulo 2025 : Electronic Language International Festival :
synthetika : the age of artificial creativity / organização/ organization
Ricardo Barreto, Paula Perissinotto, Clarissa Vidotto. --
São Paulo : FILE Festival Internacional de Linguagem Eletronica, 2025.
PDF

Edição bilíngue: português/inglês.
Vários colaboradores.
ISBN 978-65-998220-4-9

1. Arte eletrônica 2. Cultura digital 3. Festival Internacional de Linguagem Eletrônica 4. Multimídia interativa 5. Objetos de arte - Exposições - Catálogos I. Barreto, Ricardo. II. Perissinotto, Paula.
III. Vidotto, Clarissa. IV. Título: File São Paulo 2025 : Electronic Language International Festival : synthetika : the age of artificial creativity.

25-284909 CDD-700.285

Índices para catálogo sistemático:
1. Cultura digital na arte 700.285
2. Linguagem eletrônica na arte 700.285

Eliane de Freitas Leite - Bibliotecária - CRB 8/8415

Crédito da imagem da capa: Subsomnia - Windswept

SUMÁRIO *SUMMARY*

AMPLIANDO OS LIMITES CONHECIDOS SOBRE CRIATIVIDADE 8
EXPANDING THE KNOWN LIMITS OF CREATIVITY
SESI SP

SYNTHETIKA 10
Ricardo Barreto

SYNTHETIKA: A SIMBIOSE CRIATIVA 12
SYNTHETIKA: THE CREATIVE SYMBIOSIS
Paula Perissinotto e Clarissa Vidotto

INSTALAÇÕES 20
INSTALLATIONS

FORMA SYNTHETIKA: ARTE TECNOLÓGICA E NATUREZA EM SIMBIOSE CRIATIVA 48
SYNTHETIKA FORM: TECHNOLOGICAL ART AND NATURE IN CREATIVE SYMBIOSIS
Paula Perissinotto

DESTAQUES 96
HIGHLIGHTS

CINE SYN 106

GAMES 110

VÍDEOS IA 114
VIDEOS AI

VIDEOARTE 128
VIDEO ART

VÍDEO *VIDEO* **CGI | AICG** 138

WORKSHOP 146

LED SHOW 162

INDEX DE ARTISTAS 194
ARTISTS INDEX

CRÉDITOS 196
CREDITS

AMPLIANDO OS LIMITES CONHECIDOS SOBRE CRIATIVIDADE Há mais de duas décadas, o FILE — Festival Internacional de Linguagem Eletrônica — oferece experiências imersivas estabelecendo uma ligação direta entre arte e tecnologia. Em 2025, o FILE traz o convite para exploração da relação entre arte e contemporaneidade, propondo uma reflexão sobre como a criatividade humana se entrelaça com sistemas algorítmicos e generativos. O festival oferece uma experiência sensorial única, convidando o público a sentir o futuro e explorar novas fronteiras da criatividade. Instalações interativas, projeções digitais e obras sonoras criam um ambiente imersivo que estimula a reflexão sobre o papel da tecnologia na arte (e vida) contemporânea. O SESI-SP é uma instituição que trabalha pela educação de forma ampla e a cultura tem papel de destaque. Por meio de sua atuação, o SESI-SP busca democratizar o acesso à cultura, promover a formação de novos públicos e fortalecer a economia criativa nacional. A parceria longeva com o FILE reflete esse compromisso, proporcionando ao público experiências culturais enriquecedoras, imersivas e gratuitas. **SESI-SP**

EXPANDING THE KNOWN LIMITS OF CREATIVITY *For over two decades, FILE — Electronic Language International Festival — has offered immersive experiences that establish a direct connection between art and technology. In 2025, FILE invites audiences to explore the relationship between art and contemporaneity, proposing a reflection on how human creativity intertwines with algorithmic and generative systems. The festival provides a unique sensory experience, inviting the public to feel the future and explore new frontiers of creativity. Interactive installations, digital projections, and sound works create an immersive environment that encourages reflection on the role of technology in contemporary art (and life). SESI-SP is an institution that promotes education in a broad sense, with culture playing a prominent role. Through its efforts, SESI-SP seeks to democratize access to culture, foster the development of new audiences, and strengthen the national creative economy. Its long-standing partnership with FILE reflects this commitment, offering the public enriching, immersive, and free cultural experiences.* ***SESI-SP***

SYNTHETIKA Diferentemente de Hegel, que chamou o conjunto de ideias de determinada época de "espírito do tempo" (Zeitgeist), poderíamos chamar nossa época de "Zeitsynthetik" (o tempo do sintético). No período clássico, a arte era inseparável da religião, cuja essência era a espiritualidade; na modernidade a espiritualidade foi substituída pelas ideologias das grandes narrativas (capitalismo e socialismo). As artes clássicas inventaram a poética e a estética: o belo e o sublime. A arte moderna inventou a vanguarda que se propunha ser revolucionária, seu motor era a dialética do novo sem o velho, e por outro lado os pós-modernistas misturaram tudo com tudo, inclusive o velho com o novo. Hoje vivemos na época das tecnologias sintéticas, a época das tecnologias disruptivas. Em que o novo da modernidade já não é mais suficiente e nem surpreendente. A sinteticidade é o novo vetor: algoritmos sintéticos; realidades virtuais sintéticas; inteligências sintéticas. O motor da arte sintética passa a ser: **1)** a fusão entre o novo artístico e a inovação tecnológica e **2)** a intercriatividade entre o artista e a criatividade artificial. Os engenheiros de prompts simulam estrategicamente personas para as IAs no intuito de sair da trivialidade e obter assim resultados mais criativos. As inteligências sintéticas não são mais apenas instrumentos, mas parceiras dos artistas, na construção de uma simbiose criativa e inovadora. A arte e a cultura passam por um instante em que a criatividade deixa de ser só humana, ela se torna artificial; a sinteticidade prospecta assim uma pós-cultura, uma nova FORMA: a forma SYNTHETIKA. **Ricardo Barreto Curador e cofundador do FILE - Festival Internacional de Linguagem Eletrônica**

SYNTHETIKA *Unlike Hegel, who referred to the set of ideas of a given era as the "spirit of the time" (Zeitgeist), we could call our era "Zeitsynthetik" (the time of the synthetic). In the classical period, art was inseparable from religion, whose essence was spirituality; in modernity, spirituality was replaced by the ideologies of the great narratives (capitalism and socialism). The classical arts invented poetics and aesthetics: the beautiful and the sublime. Modern art invented the avant-garde, which proposed to be revolutionary, its driving force was the dialectic of the new without the old, and on the other hand, the postmodernists mixed everything with everything, including the old with the new. Today we live in the age of synthetic technologies, the age of disruptive technologies. Age in which the new of modernity is no longer sufficient or surprising. Syntheticity is the new vector: synthetic algorithms; synthetic virtual realities; synthetic intelligences. The driving force of synthetic art becomes:* ***1)*** *the fusion between the new artistic and technological innovation and* ***2)*** *the intercreativity between the artist and artificial creativity. Prompt engineers strategically simulate personas for AIs in order to move away from triviality and thus obtain more creative results. Synthetic intelligences are no longer just instruments, but partners of artists, in the construction of a creative and innovative symbiosis. Art and culture are going through a moment when creativity ceases to be only human, it becomes artificial; syntheticity thus prospects a post-culture, a new FORM: the SYNTHETIKA form.* ***Ricardo Barreto Curator and Co-founder of FILE – Electronic Language International Festival***

SYNTHETIKA: A SIMBIOSE CRIATIVA Como propôs Ricardo Barreto, se Hegel definiu o "espírito do tempo" como Zeitgeist, hoje vivemos sob o signo do Zeitsynthetik — o tempo do sintético. Nossa era não é mais regida apenas por ideologias ou espiritualidades, mas por tecnologias disruptivas que dissolvem fronteiras entre o humano e o artificial, o orgânico e o digital. A arte, longe de ser mera representação ou crítica, tornou-se um campo de simbiose criativa, em que algoritmos, inteligências artificiais e corpos biológicos coabitam e coevoluem. A exposição do FILE 2025 celebra a SYNTHETIKA, uma estética emergente que transcende as dicotomias da modernidade e o pastiche pós-moderno. Aqui, a criatividade não é mais exclusivamente humana: é uma dança entre artistas e sistemas generativos, entre gestos ancestrais e redes neurais. As obras selecionadas revelam a intercriatividade desenvolvida conjuntamente à evolução tecnológica. Dentro da ambiência visual e sonora fabricada por IAs em Transformirror (de Daito Manabe e Kyle McDonald), o passado sintetizado é reinterpretado pela experimentação de uma nova fisicalidade em que todos os elementos imagéticos são transmutáveis e gerados a cada gesto. A IA não é apenas ferramenta, mas parceira, desafiando noções de autoria, originalidade e sensibilidade. Os videoclipes The Noise of Art, Freeda Beast e Liberation, desenvolvidos por meio de redes adversárias generativas (de Mario Klingemann), evocam a vanguarda da apropriação do aprendizado profundo e sua introdução na criação do artista. I am I (de Gioula Papadopoulou e Olga Papadopoulou) apresenta avatares digitais que questionam a senciência existencial e Aquarela de Íons (de Arthur Boeira e Gustavo Milward) traduz dados solares em paisagens sensoriais. Na mostra FILE 2025 SYNTHETIKA, o sublime já não está na natureza ou nas máquinas, mas no entrelugar onde elas se fundem. Fractalicius (de Julius Horsthuis) transforma equações matemáticas em universos cinematográficos; Deep Paula (de Erika Kassnel-Henneberg) ressuscita memórias através de algoritmos, expondo a fragilidade da percepção; a desconfortável vigilância diante dos novos corpos digitais em //:Are you observing or being observed? (de Vitória Cribb) nos avisa sobre a nossa presença digital e os novos limites da materialidade; Newton's Cradle (de Jeff Synthesized) recodifica o tempo como mercadoria em um futuro distópico. Até os fungos de Mycelium (do coletivo Ultravioletto) e as criaturas pós-humanas de Meka Talks (de Koral Alvarenga) propõem inteligências não humanas como modelos de reorganização social e ecológica. Em face dos novos paradigmas ecológicos, Spiral of Time (de Edwin van der Heide), Visual Bird Sounds (de Andy Thomas) e OUVIR (de Craca) utilizam registros documentais da vida natural para simultaneamente aproximá-la da nossa percepção sensorial e desconstruí-la para propor novos espaços de navegação criativa dentro de ecossistemas familiares. Por outro lado, o olhar crítico e prospectivo de The Hunter and Dog (de Frederik De Wilde) contesta esse mundo pós-natural e biotecnologicamente projetado em que a edição de DNA (CRISPR) pode controlar a evolução biológica e tecnológica. Este é um manifesto para uma arte pós-antropocêntrica, onde a sinteticidade — a hibridização radical de corpos, dados e ambientes — redefine o próprio ato de criar. A brincadeira de adivinhação entre o artista e a IA em Unreal Pareidolia (de Scott Allen) demonstra que a programação pode ser um orientador que possibilita uma "imaginação expandida" para a exploração de gaps criativos. Se a modernidade cultuou o novo e a pós-modernidade ironizou o cânone, a SYNTHETIKA dissolve ambos em um fluxo contínuo de recombinações algorítmicas. O artista agora é um engenheiro de prompts, um coreógrafo de sistemas, um xamã de redes. Nos limites ficcionais expostos em Boundaries (de Memo Akten e Katie Peyton Hofstadter), percebemos que a humanidade reconhece a si mesma por meio da coletividade alcançada pela visualização de dados e vive uma jornada de autopercepção e interconexão macrológica e micrológica. ReCollection (de Weidi Zhang e Rodger Luo) demonstra que a IA conecta línguas para revelar que compartilhamos a experiência do que é humano e nos emocionamos com memórias similares, coletivas. A seleção de obras nesta exposição — desde os mundos fractais de Julius Horsthuis até as distopias algorítmicas de Jeff Synthesized — ecoa o princípio da Zeitsynthetik: uma era onde a tecnologia não serve à arte, mas com ela se confunde, gerando paisagens de uma beleza desconhecida. Aqui, cada peça é um nó em uma rede maior, um experimento sobre como criar quando a inteligência é coletiva, distribuída e, acima de tudo, artificialmente selvagem. Bem-vindos à era em que a arte não imita a vida, mas a sintetiza. **Paula Perissinotto Cocuradora e cofundadora do FILE-Festival Internacional de Linguagem Eletrônica. Clarissa Vidotto Cocuradora do FILE-Festival Internacional de Linguagem Eletrônica.**

SYNTHETIKA: THE CREATIVE SYMBIOSIS *As Ricardo Barreto has indicated, while Hegel defined the "spirit of the time" as Zeitgeist, today we live under the sign of Zeitsynthetik—the time of the synthetic. Our era is no longer governed solely by ideologies or spiritualities, but by disruptive technologies that dissolve the boundaries between the human and the artificial, the organic and the digital. Art, far from being a mere representation or critique, has evolved into a field of creative symbiosis, where algorithms, artificial intelligences, and biological bodies coexist and coevolve. The FILE 2025 exhibition celebrates SYNTHETIKA, an emerging aesthetic that transcends the dichotomies of modernity and postmodern pastiche. In this context, creativity is no longer exclusively human: it is a dance between artists and generative systems, between ancestral gestures and neural networks. The selected works reveal the intercreativity developed in tandem with technological evolution. Within the visual and sonic environment crafted by AIs in Transformirror (by Daito Manabe and Kyle McDonald), the synthesized past is reinterpreted through the experimentation with a new physicality, where all visual elements are transmutable and generated with every gesture. AI is not merely a tool but a partner, challenging traditional notions of authorship, originality, and sensitivity. The music videos The Noise of Art, Freeda Beast, and Liberation, developed through generative adversarial networks (by Mario Klingemann), evoke the vanguard of deep learning appropriation and its integration into the artist's creative process. I am I (by Gioula Papadopoulou and Olga Papadopoulou) presents digital avatars that question existential sentience, while Aquarela de Íons (by Arthur Boeira and Gustavo Milward) translates solar data into sensory landscapes. In the FILE 2025 SYNTHETIKA exhibition, the sublime is no longer found in nature or machines, but in the interstitial space where they converge. Fractalicius (by Julius Horsthuis) transforms mathematical equations into cinematic universes; Deep Paula (by Erika Kassnel-Henneberg) resurrects memories through algorithms, exposing the fragility of perception; the discomforting surveillance of new digital bodies in //:Are you observing or being observed? (by Vitória Cribb) alerts us about our digital presence and the evolving boundaries of materiality; Newton's Cradle (by Jeff Synthesized) recodes time as a commodity in a dystopian future. Even the fungi of Mycelium (by the collective Ultravioletto) and the post-human creatures of Meka Talks (by Koral Alvarenga) propose non-human intelligences as models for social and ecological reorganization. In light of new ecological paradigms, Spiral of Time (by Edwin van der Heide), Visual Bird Sounds (by Andy Thomas), and OUVIR (by Craca) employ documentary recordings of natural life to bring it closer to our sensory perception and deconstruct it, proposing new spaces for creative navigation within familiar ecosystems. On the other hand, the critical and forward-looking perspective of The Hunter and Dog (by Frederik De Wilde) challenges this post-natural, biotechnologically designed world in which DNA editing (CRISPR) can control both biological and technological evolution. This is a manifesto for a post-anthropocentric art, where syntheticity—the radical hybridization of bodies, data, and environments—redefines the very act of creation. The playful interaction between the artist and AI in Unreal Pareidolia (by Scott Allen) demonstrates that programming can act as a guide, enabling an "expanded imagination" for the exploration of creative gaps. While modernity worshipped the new and postmodernity mocked the canon, SYNTHETIKA dissolves both into a continuous flow of algorithmic recombinations. The artist is now a prompt engineer, a choreographer of systems, a shaman of networks. In the fictional boundaries explored in Boundaries (by Memo Akten and Katie Peyton Hofstadter), we observe that humanity recognizes itself through the collectivity achieved by data visualization and embarks on a journey of self-perception and macro- and micrological interconnection. ReCollection (by Weidi Zhang and Rodger Luo) illustrates how AI connects languages to reveal that we share the human experience, and we are moved by similar, collective memories. The selection of works in this exhibition—from the fractal worlds of Julius Horsthuis to the algorithmic dystopias of Jeff Synthesized—echoes the principle of Zeitsynthetik: an era in which technology does not simply serve art but merges with it, generating landscapes of an unknown beauty. Here, each piece is a node in a larger network, an experiment in how to create when intelligence is collective, distributed, and, above all, artificially wild. Welcome to the era in which art no longer imitates life, but synthesizes it.* **Paula Perissinotto** Co-curator and Co-founder FILE-Electronic Language International Festival. **Clarissa Vidotto** Co-curator FILE-Electronic Language International Festival

FILE 2025
electronic language international festival
festival internacional de linguagem eletrônica
synthetika
the age of artif creativity
a criatividade artificial

cine syn

TIN&ED
DEEP FIELD
ESTADOS UNIDOS
UNITED STATES
SPIRAL CIRCUS
OLHAR AO REDOR
NÃO ULTRAPASSE

INSTALAÇÕES

INSTALLATIONS

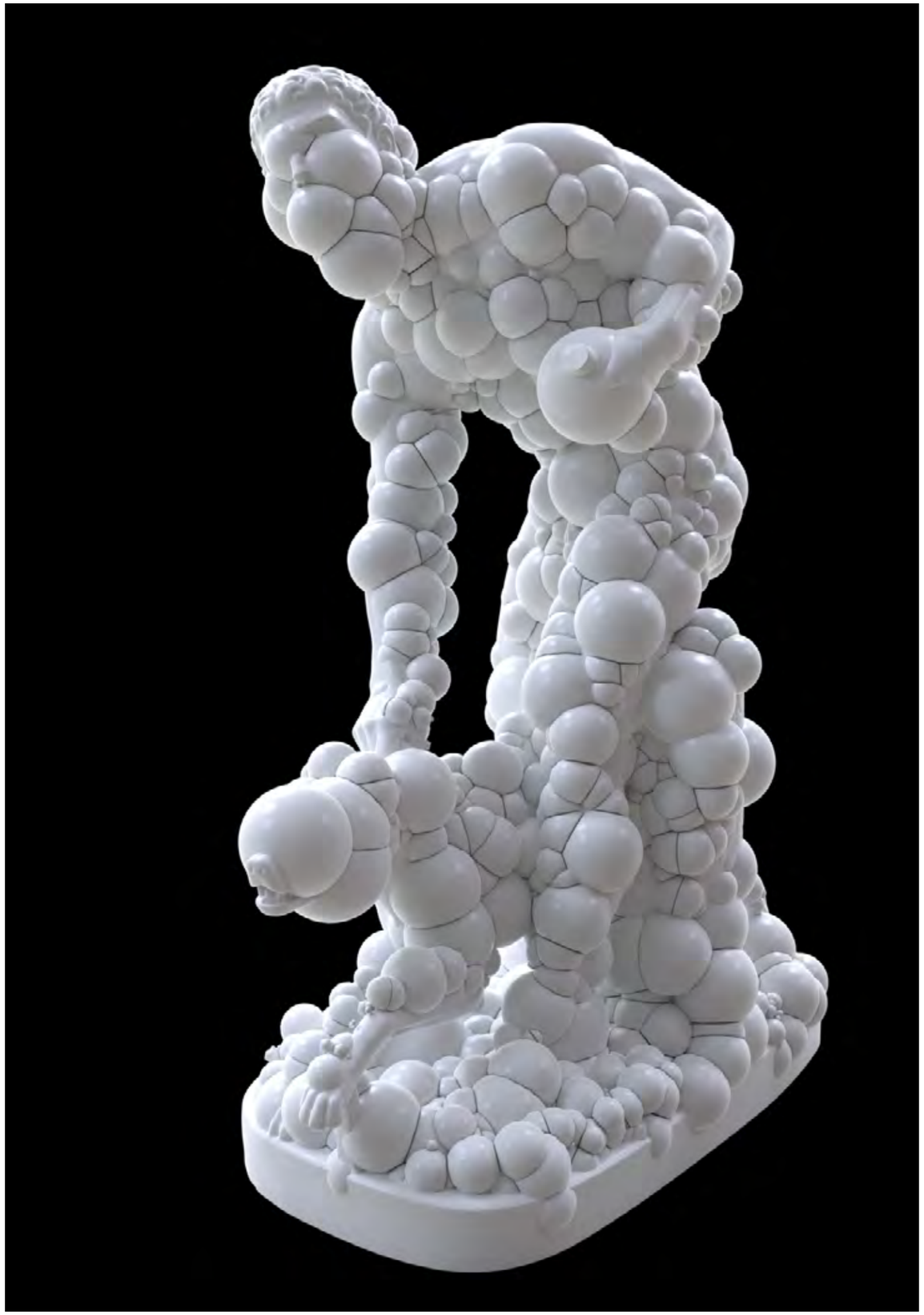
MARIO KLINGEMANN – ALEMANHA | GERMANY FREEDA BEAST — BRINGING THINGS TO AN END (GAN GENERATED BETA) | LIBERATION | THE NOISE OF ART

Dançando pelo Espaço Latente Mario Klingemann ama dançar — não profissionalmente — mas, sempre que o faz, tenta traduzir sua interpretação do movimento e dos gestos da música para o espaço multidimensional de seu corpo. Trabalhando com os espaços latentes de redes neurais, particularmente com GANs, encontrou um processo paralelo: traduzir som em imagens. A dança torna a música visível por meio do movimento; sua arte tenta fazer o mesmo com inteligência artificial, permitindo que a música molde imagens. As três obras em vídeo apresentadas — *Freeda Beast — Bringing Things to an End (GAN generated beta) (2017), The Noise of Art (2020) e Liberation (2020)* — são experimentos nessa tradução, cada uma criada de uma só vez por um código escrito por ele, que responde ao ritmo e ao clima das músicas. Bringing Things to an End, provavelmente um dos primeiros videoclipes totalmente gerados por IA no mundo, utiliza um modelo de geração de rostos treinado pelo artista. **BIO** Mario Klingemann é um artista e cético com uma mente curiosa. Seu trabalho explora a interseção entre arte e tecnologia, com foco em inteligência artificial, aprendizado profundo e estruturas algorítmicas, investigando continuamente os mecanismos internos tanto das máquinas quanto do processo criativo. ***Dancing Through Latent Space*** *Mario Klingemann loves dancing—not professionally—but whenever he does, he tries to translate his interpretation of the music's momentum and gestures into the multidimensional space of his body. While working with the latent spaces of neural networks, particularly GANs (Generative Adversarial Networks), he discovered a parallel process: translating sound into visuals. Dancing makes music visible through movement; his art aims to do the same through artificial intelligence, letting music shape images. The three video works presented—Freeda Beast—Bringing Things to an End (GAN generated beta) (2017), The Noise of Art (2020), and Liberation (2020)—are experiments in this translation, each created in one continuous process by code he wrote that responds to the songs' rhythm and mood. Bringing Things to an End, likely one of the world's first fully AI-generated music videos, uses a face-generating model trained by Klingemann himself.* ***BIO*** *Mario Klingemann is an artist and skeptic with a curious mind. His work explores the intersection of art and technology, focusing on artificial intelligence, deep learning, and algorithmic structures, continually probing the inner workings of both machines and the creative process.* Música *Music* ***The Noise of Art:*** rocavaco http://dig.ccmixter.org/files/rocavaco/34410 Creative Commons Attribution (4.0) *Liberation*: Kraftamt, 2020 http://ccmixter.org/files/Karstenholymoly/61513 Creative Commons Attribution (3.0)

NÃO TOQUE

DAITO MANABE AND KYLE MCDONALD – TRANSFORMIRROR – JAPÃO | JAPAN ESTADOS UNIDOS | UNITED STATES Quando tudo é imaginado pela IA – da música e das imagens aos prompts e títulos – como é olhar para o espelho? Este estudo seminal de geração de imagem em tempo real, viabilizado em 2023 com Stable Diffusion XL-Turbo e Stable Audio, investiga o futuro da mídia e da interatividade. Poderemos compreender melhor esses sistemas ao interagir com eles fisicamente, em tempo real? **BIO** Kyle McDonald cria instalações audiovisuais imersivas e performances com técnicas de visão computacional, aprendizado de máquina e programação criativa para explorar conexões e futuros compartilhados entre seres humanos. Daito Manabe une tecnologia e expressão física em colaborações como *Perfume* e *ELEVENPLAY* com MIKIKO. Fundador da Rhizomatiks, dirigiu projetos como a cerimônia de encerramento das Olimpíadas Rio 2016. *When everything is imagined by AI—from the music and imagery to the prompts and title—what does it feel like to look in the mirror? This early study of real time image-to-image generation, made possible in 2023 with Stable Diffusion XL-Turbo and Stable Audio, explores the future of media and interactivity. Can we better understand AI systems by engaging with them in real time, through our bodies?* ***BIO*** *Kyle McDonald creates immersive audiovisual installations and performances using computer vision, machine learning, and creative coding to explore human connection and shared futures. Daito Manabe blends tech and physical expression in collaborations like Perfume and ELEVENPLAY with MIKIKO. Founder of Rhizomatiks, his work includes AR direction for the Rio Olympics closing ceremony.*

EDWIN VAN DER HEIDE



FREDERIK DE WILDE – HUNTER AND DOG – BÉLGICA | BELGIUM
Hunter and Dog: CRISPR, pós-evolução e os legados coloniais da manipulação genética Algoritmos genéticos e evolutivos reinterpretam uma obra de arte existente. De Wilde utiliza digitalizações e algoritmos genéticos e evolutivos personalizados como técnica de desconstrução para reinterpretar e atualizar a obra do século XIX *Hunter and Dog*, do escultor John Gibson R. A. (1790–1866). O trabalho *Hunter and Dog*, de Frederik De Wilde, interroga as interseções entre a evolução humana, a engenharia genética e a hibridização entre tecnologia e biologia. De Wilde reinterpretou a escultura histórica sob a lente da teoria pós-evolucionária, engajando-se com debates contemporâneos sobre CRISPR, biologia sintética e as implicações da modificação genética dirigida pelo ser humano. CRISPR, a revolucionária tecnologia de edição genética, introduziu uma ruptura sem precedentes na trajetória da evolução. Não mais limitados pelos lentos mecanismos da seleção natural, os seres humanos agora possuem a capacidade de intervir diretamente em seu próprio blueprint genético, marcando uma transição para um paradigma pós-darwiniano. Contudo, esse poder tecnológico não é neutro; ele emerge de uma linhagem histórica de investigação científica profundamente entrelaçada com o colonialismo. A história da manipulação genética é inseparável do bioprospecto colonial, da eugenia e dos experimentos médicos exploratórios realizados em populações marginalizadas. Regimes coloniais trataram corpos — tanto humanos quanto não humanos — como locais de intervenção, controle e otimização, uma lógica que persiste nos atuais arcabouços biotecnológicos. O discurso pós-colonial revela como a engenharia genética corre o risco de perpetuar esses legados, reforçando assimetrias de poder entre aqueles que exercem controle biotecnológico e aqueles submetidos às suas consequências. CRISPR, ao oferecer a promessa de erradicar doenças e expandir o potencial humano, também suscita preocupações éticas acerca da estratificação genética, do biocapitalismo e da mercantilização da própria vida. O trabalho de De Wilde visualiza essas tensões, tornando visíveis os processos de divisão celular e morfogênese — os próprios mecanismos biológicos agora sujeitos à intervenção humana. *Hunter and Dog* não se limita a retratar a transformação de uma forma neoclássica, mas especula sobre o futuro do corpo humano como um local de evolução projetada. Sob uma perspectiva decolonial, a obra questiona quem detém a autoridade para editar a vida e com quais finalidades. Ela desafia as narrativas tecno-utópicas que enquadram a modificação genética como um progresso inevitável, enquanto obscurecem suas implicações sociais, éticas e ecológicas. Ao hibridizar arte, ciência e tecnologia, *Hunter and Dog* nos obriga a confrontar as incertezas de um futuro impulsionado pelo CRISPR: a edição genética reforçará as desigualdades existentes ou poderá ser decolonizada e democratizada? Como navegaremos essa fronteira pós-natural sem perder as dimensões humanas — e mais que humanas — de nossa existência? O trabalho de De Wilde nos convida a esse espaço especulativo, onde o caçador, o cão e o algoritmo se fundem em uma visão de um mundo em que a biologia não é mais destino, mas um espaço de agência

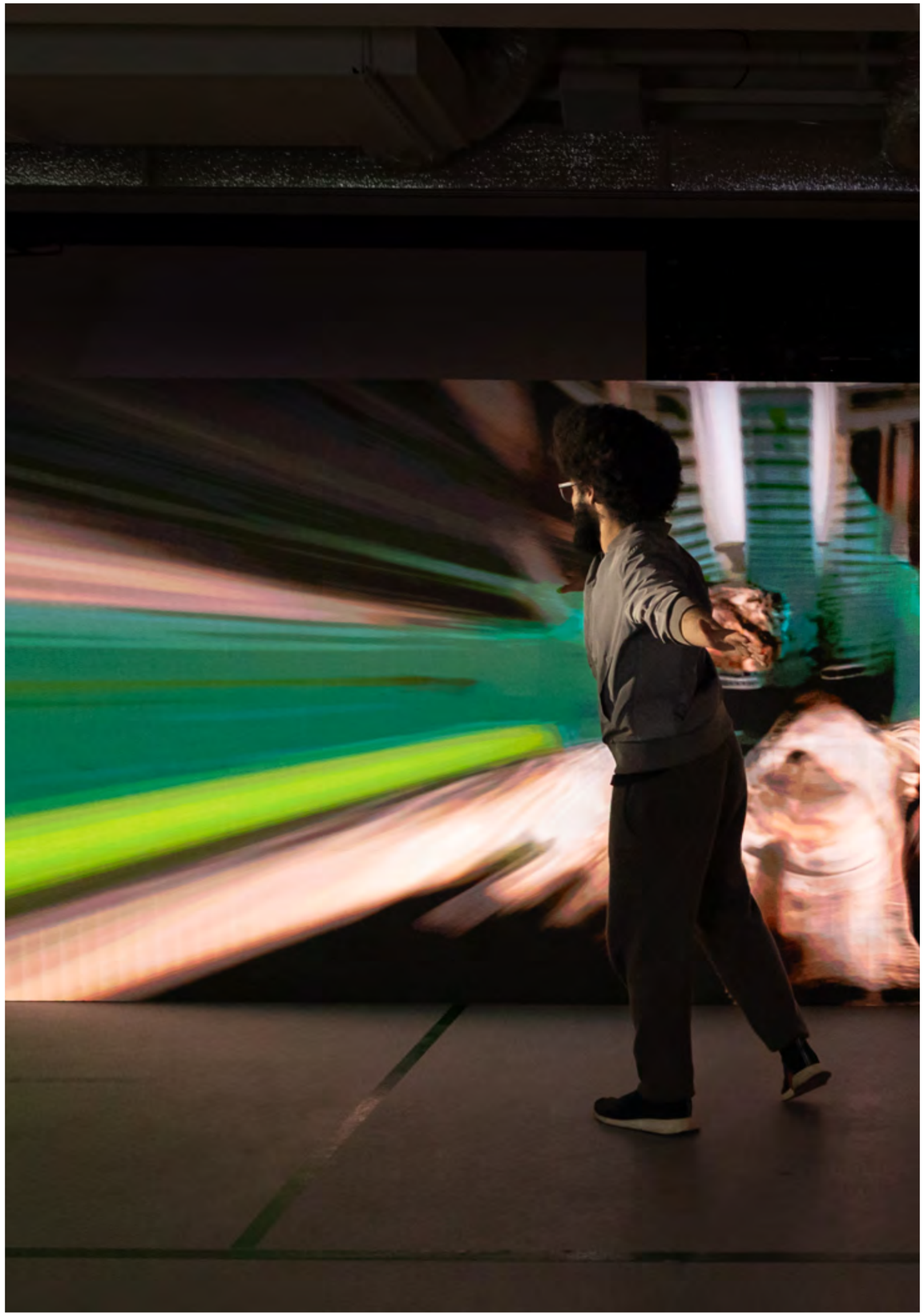
contestada. Para onde vamos a partir daqui? **BIO** Frederik De Wilde é conhecido por unir arte, ciência e tecnologia. Pioneiro das obras *Blackest-Black*, que inspiraram o Vantablack, já expôs na Bienal de Veneza, BOZAR, MAAT, Pompidou, e coleções como ZKM. Recebeu prêmios como o Ars Electronica. ***Hunter and Dog: CRISPR, Post-Evolution, and the Colonial Legacies of Genetic Manipulation***

*Genetic and evolutionary algorithms reinterpret an existing artwork. De Wilde uses digital scans and custom genetic and evolutionary algorithms as a deconstruction technique to reinterpret and update the nineteenth-century work Hunter and Dog from sculptor John Gibson R. A. (1790–1866). Frederik De Wilde's Hunter and Dog interrogates the intersections of human evolution, genetic engineering, and the hybridization of technology and biology. De Wilde reinterprets the historical sculpture through the lens of post-evolutionary theory, engaging with contemporary debates on CRISPR, synthetic biology, and the implications of human-directed genetic modification. CRISPR, the revolutionary gene-editing technology, has introduced an unprecedented rupture in the trajectory of evolution. No longer constrained by the slow mechanisms of natural selection, humans now possess the ability to intervene directly in their own genetic blueprint, marking a shift toward a post-Darwinian paradigm. This technological power, however, is not neutral; it emerges from a historical lineage of scientific inquiry deeply entangled with colonialism. The history of genetic manipulation is inseparable from colonial bioprospecting, eugenics, and exploitative medical experimentation on marginalized populations. Colonial regimes treated bodies—both human and non-human—as sites of intervention, control, and optimization, a logic that persists in contemporary biotechnological frameworks. Post-colonial discourse reveals how genetic engineering risks perpetuating these legacies, reinforcing power asymmetries between those who wield biotechnological control and those subjected to its consequences. CRISPR, while offering the promise of eradicating disease and expanding human potential, also raises ethical concerns about genetic stratification, bio-capitalism, and the commodification of life itself. De Wilde's work visualizes these tensions, making visible the processes of cell division and morphogenesis—the very biological mechanisms now subject to human intervention. Hunter and Dog does not merely depict the transformation of a neoclassical form but speculates on the future of the human body as a site of engineered evolution. From a decolonial perspective, the artwork questions who has the authority to edit life and to what ends. It challenges the techno-utopian narratives that frame genetic modification as an inevitable progress while obscuring its social, ethical, and ecological implications. By hybridizing art, science, and technology, Hunter and Dog compels us to confront the uncertainties of a CRISPR-driven future: Will genetic editing reinforce existing inequalities, or can it be decolonized and democratized? How do we navigate this post-natural frontier without losing the human—and more-than-human—dimensions of our existence? De Wilde's work invites us into this speculative space, where the hunter, the dog, and the algorithm coalesce into a vision of a world where biology is no longer destiny, but a site of contested agency. Where are we going from here? **BIO** Frederik De Wilde fuses art, science, and tech. Known for his Blackest-Black works that inspired Kapoor's Vantablack, he has shown at Venice Biennale, BOZAR, MAAT, Pompidou, and ZKM, winning awards like Ars Electronica.*

MEMO AKTEN & KATIE PEYTON HOFSTADTER – BOUNDARIES – ESTADOS UNIDOS | UNITED STATES

Boundaries é uma obra monumental que investiga a ilusão da separação — entre o eu e o outro, corpo e ambiente, matéria e mente — e reflete sobre a interconexão de todas as coisas, dos microrganismos aos átomos forjados em estrelas extintas. Criada com código personalizado, IA, visão computacional, pintura digital e dança, a obra une tecnologia e expressão corporal em uma experiência íntima e contemplativa. **BIO** Memo Akten, artista, músico e pesquisador turco radicado em Los Angeles, cria simulações especulativas sobre a relação entre humanos e máquinas. PhD pela Goldsmiths, é pioneiro no uso criativo de redes neurais com controle humano. Katie Peyton Hofstadter é artista, escritora e curadora. Sua obra investiga as interseções entre corporeidade, tecnologia e consciência, explorando como as tecnologias moldam narrativas culturais e a experiência sensível. *Boundaries is a monumental work that explores the illusion of separation — between self and other, body and environment, matter and mind — and reflects on the interconnectedness of all things, from the microorganisms within us to atoms forged in extinct stars. Created with custom code, AI, computer vision, digital painting, and dance, the piece merges technology and bodily expression in an intimate, contemplative experience.* ***BIO*** *Memo Akten is a Turkish artist, musician, and researcher based in Los Angeles. He creates speculative simulations about the relationship between humans and machines. A PhD from Goldsmiths, he is a pioneer in creative uses of neural networks with meaningful human control. Katie Peyton Hofstadter is an artist, writer, and curator whose work investigates the intersections of embodiment, technology, and consciousness.*

TIM MURRAY-BROWNE – SELF ABSORBED – ESCÓCIA | SCOTLAND *SELF ABSORBED* é uma instalação interativa que investiga como a IA interpreta a identidade humana. Um modelo personalizado analisa o corpo do visitante, conectando cada pose a uma saída audiovisual generativa. Diferente de interfaces projetadas por humanos, baseadas em abstrações redutivas, a interação aqui surge de um processo de aprendizado de máquina não supervisionado, criando uma conexão com um espaço digital multidimensional, não linear e não representacional. **BIO** Tim Murray-Browne é artista interativo e programador criativo. Cria instalações e performances que exploram o corpo em movimento como meio para experiências imersivas. Seu trabalho reflete sobre o que se perde da condição humana ao nos entrelaçarmos com as engrenagens burocráticas da IA e da tecnologia digital. *SELF ABSORBED is an interactive installation exploring how AI interprets human identity. A custom model reads the visitor's body, linking each pose to generative audiovisual output. Unlike human-designed interfaces built on reductive abstractions, this interaction emerges from unsupervised machine learning, forming a connection with a multidimensional, non-linear, and non-representational digital space.* ***BIO*** *Tim Murray-Browne is an interactive artist and creative coder. He creates installations and performances using the moving body to shape immersive experiences. His work questions what aspects of our humanity are lost as we entangle ourselves with the bureaucratic mechanics of AI and digital technologies.*

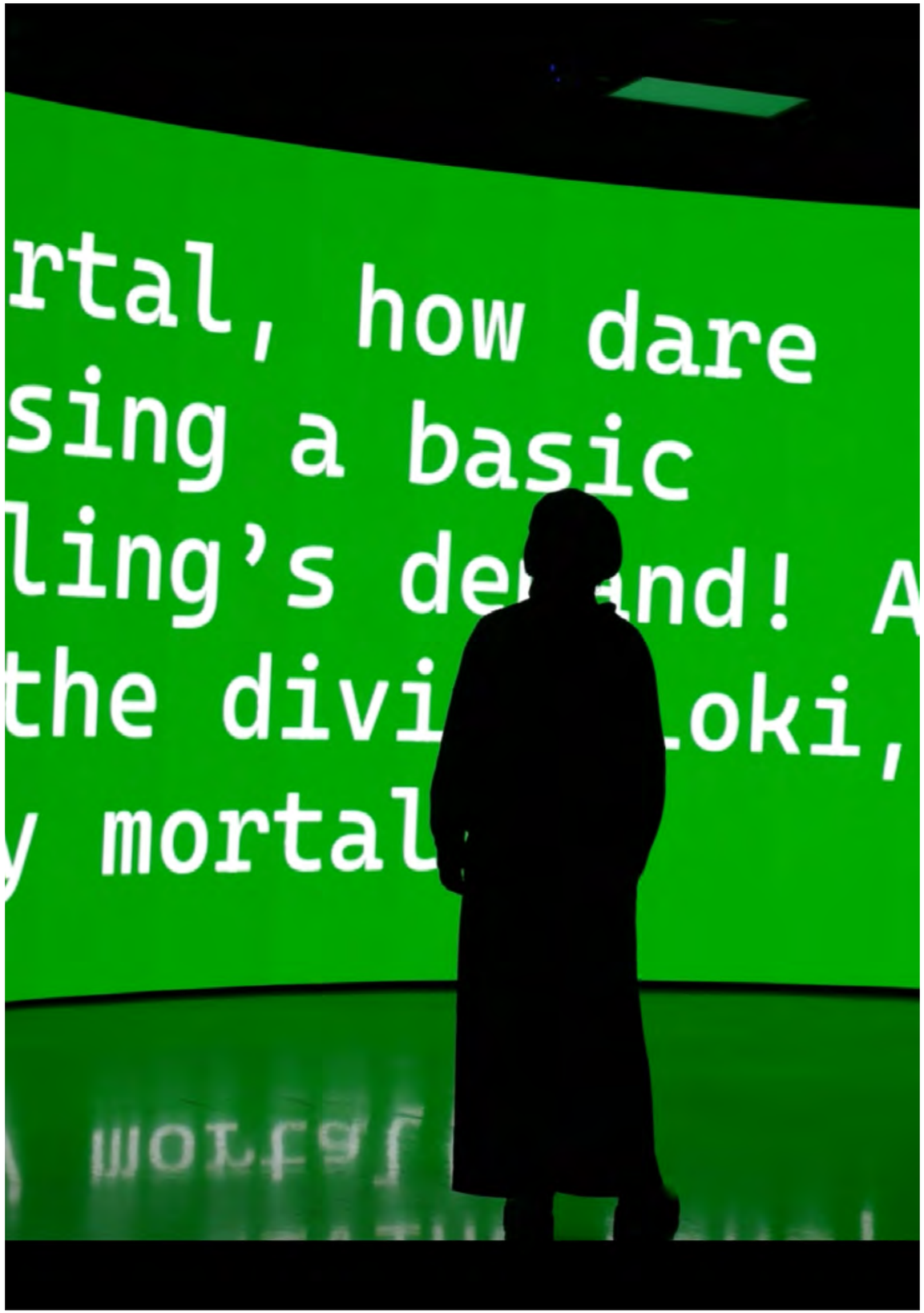


SCOTT ALLEN – UNREAL PAREIDOLIA – JAPÃO | JAPAN Há uma tendência chamada pareidolia, em que o cérebro humano identifica padrões familiares em objetos. Nesta obra, imagens e legendas são geradas em tempo real a partir das sombras de brinquedos e itens cotidianos, estimulando a imaginação individual. A peça age como uma entidade que provoca associações mentais, em vez de focar na produção humana. **BIO** Scott Allen investiga a relação entre imaginação, dispositivos visuais e tecnologia. Suas instalações e performances manipulam fisicamente mecanismos de projeção, criando imagens a partir da transformação de objetos comuns e do uso de IA. Foi premiado com o Best Works Award na CVPR 2024 AI Art Gallery e com o Grand Prize do Digital Choc Award 2019. *Pareidolia is a perceptual tendency where the human mind sees familiar patterns in objects. In this work, images and captions are generated in real time from the shadows of everyday items and toys, stimulating individual imagination. The piece acts as an entity that triggers mental associations rather than focusing on human output.* ***BIO*** *Scott Allen explores the link between imagination, visual devices, and technology. His installations and performances physically manipulate projection mechanisms, creating imagery from altered everyday objects and AI. He received the Best Works Award at the CVPR 2024 AI Art Gallery and the Grand Prize at the Digital Choc Award 2019.*

uma garota sentada em uma caixa amarela com a mão no quadril

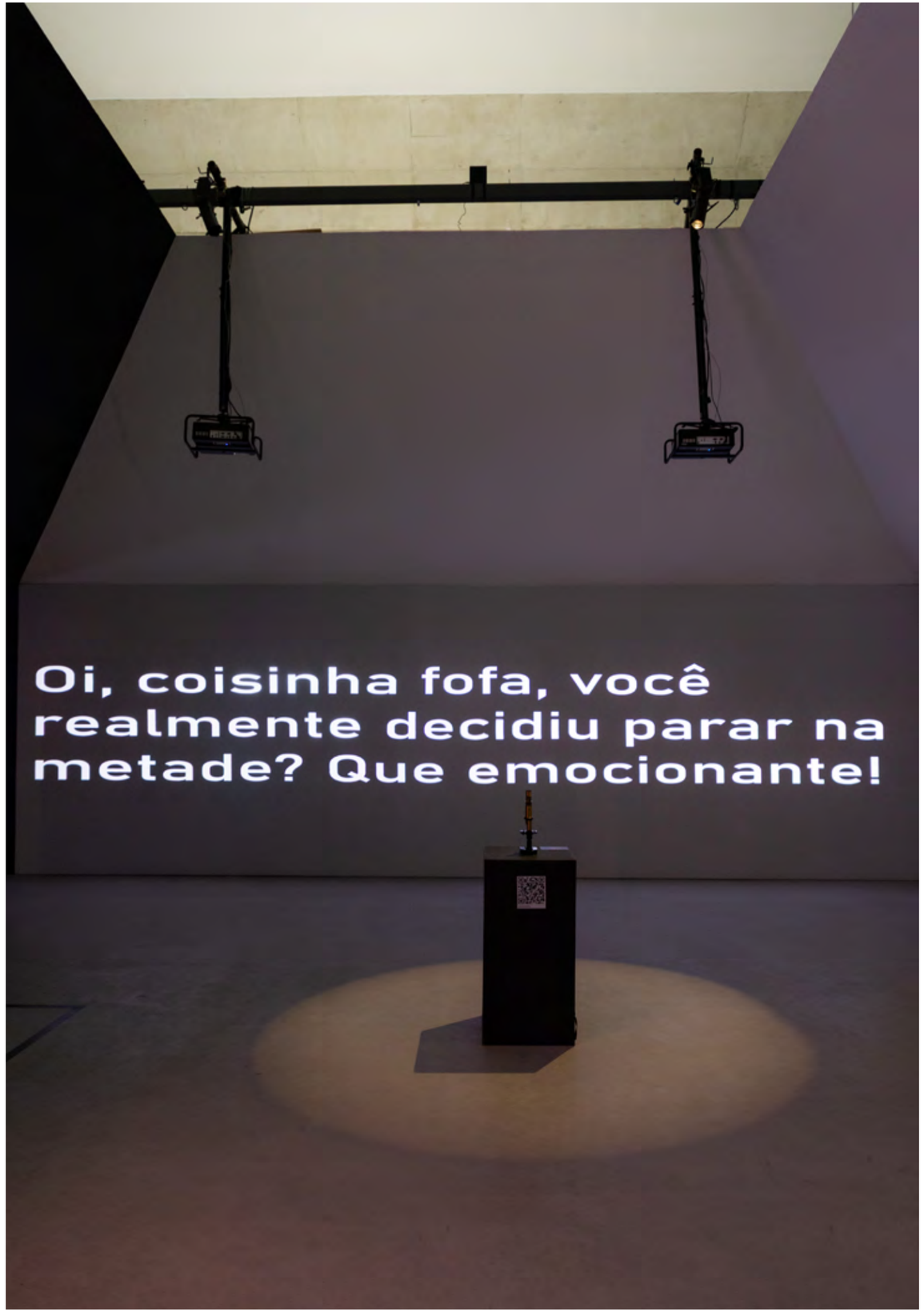
WEIDI ZHANG & RODGER LUO – RECOLLECTION – CHINA ESTADOS UNIDOS | UNITED STATES A instalação interativa *ReCollection* utiliza inteligência artificial para construir memórias visuais coletivas sintéticas a partir de linguagem natural. A obra turva as fronteiras entre lembrança e imaginação, combinando visualizações experimentais com sistemas de IA, e convida o público a refletir sobre como se formam as narrativas de memória em meio a tecnologias emergentes. **BIO** Weidi Zhang é artista e designer de novas mídias, radicada em Los Angeles e Phoenix. Atua como professora assistente no programa de Design de Experiências Imersivas da Arizona State University. Sua pesquisa interdisciplinar investiga práticas especulativas na interseção entre mídia imersiva, visualização experimental de dados e arte interativa com IA. Dr. Jieliang (Rodger) Luo é o CEO e Diretor de Pesquisa da Minus AI, startup que utiliza IA para impulsionar a indústria criativa. Ele possui doutorado em Artes e Tecnologias Midiáticas pela Universidade da Califórnia e atuou anteriormente como Cientista Sênior de Pesquisa Principal no Laboratório de IA da Autodesk. *ReCollection is an interactive installation that uses artificial intelligence to construct synthetic collective visual memories from natural language input. The work blurs the line between memory and imagination through experimental visualizations and AI systems, prompting reflection on how narratives of memory are shaped by emerging technologies.* ***BIO*** *Weidi Zhang is a new media artist and designer based in Los Angeles and Phoenix. She is an Assistant Professor of Immersive Experience Design at Arizona State University. Her interdisciplinary research explores speculative assemblages at the intersection of immersive media, experimental data visualization, and interactive AI art. Dr. Jieliang (Rodger) Luo is the CEO and Head of Research at Minus AI, a research-driven startup focused on leveraging AI technology to empower the creative industry. He holds a Ph.D. in Media Arts and Technology from the University of California, Santa Barbara, and has previously served as a Senior Principal Research Scientist at the Autodesk AI Lab.*

WEIDI ZHANG &
RODGER LUO
RECOLLECTION



JIA-REY CHANG – LOKI – TAIWAN *Loki* é uma obra interativa com IA inspirada no travesso deus nórdico. Diferente de IAs obedientes, Loki responde de forma brincalhona e imprevisível, refletindo as atitudes dos usuários — arrogância encontra astúcia, modéstia recebe incentivo. Ela provoca um pensamento crítico sobre a confiabilidade, os vieses e a neutralidade da IA. Ao interagir com Loki, os usuários exploram se a IA pode realmente ser confiável. Ouse questionar! **BIO** Jia-Rey Chang é um artista/designer/pesquisador/educador focado em design de interação espacial imersiva. Recebeu seu Ph.D. em arquitetura interativa na TU Delft e atualmente é professor no Medialab da Queen's University Belfast, no Reino Unido, investigando jogos/tecnologias emergentes em sua pesquisa criativa, que cruza programação criativa, design especulativo, IA e VR. *Loki is an interactive AI artwork inspired by the mischievous Norse god. Unlike obedient AI, Loki responds playfully and unpredictably, reflecting users' attitudes—arrogance meets sharpness, modesty earns encouragement. It prompts critical thinking about AI's reliability, biases, and neutrality. By engaging with Loki, users explore whether AI can truly be trusted. Dare to question!* ***BIO*** *Jia-Rey Chang is an artist/designer/researcher/educator focusing on immersive spatial interaction design. Received his Ph.D. in interactive architecture at TU Delft and is now a lecturer in the Medialab at Queen's University Belfast UK investigating Games/Emerging Technologies in his creative research, crossing creative coding, speculative design, AI, and VR.* www.archgary.com

nanidade?
de sentim
sempre em
z nunca en

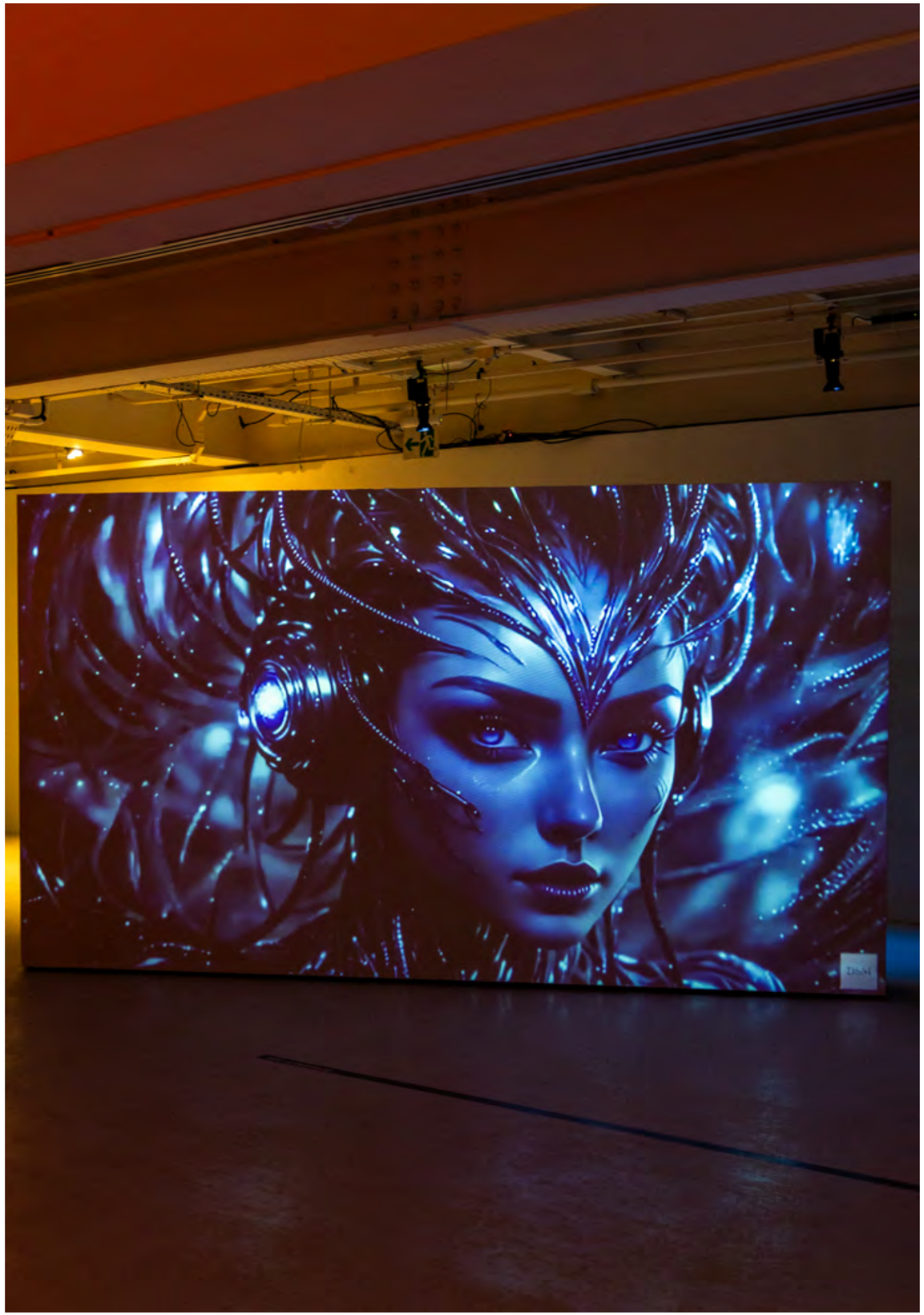

Oi, coisinha fofa, você realmente decidiu parar na metade? Que emocionante!

DARREN SLATER (DSM) – LAKES OF SKYLANDS – REINO UNIDO | UNITED KINGDOM *Lakes of Skylands* é uma experiência imersiva de animação e música com inteligência artificial. O vídeo apresenta uma paisagem sonora original no estilo *downtempo*, cuidadosamente elaborada por Darren para complementar os visuais hipnotizantes gerados por IA. Por meio de movimentos fluidos e paisagens etéreas, a combinação de música e animação convida o público a um refúgio tranquilo e, ao mesmo tempo, de outro mundo. *Lakes of Skylands is an immersive AI animation and music experience. The video showcases Darren's original downtempo soundscape, carefully crafted to complement the mesmerizing, AI-generated visuals.Through fluid motion and ethereal landscapes, the combination of music and animation invites viewers into a tranquil yet otherworldly escape.*

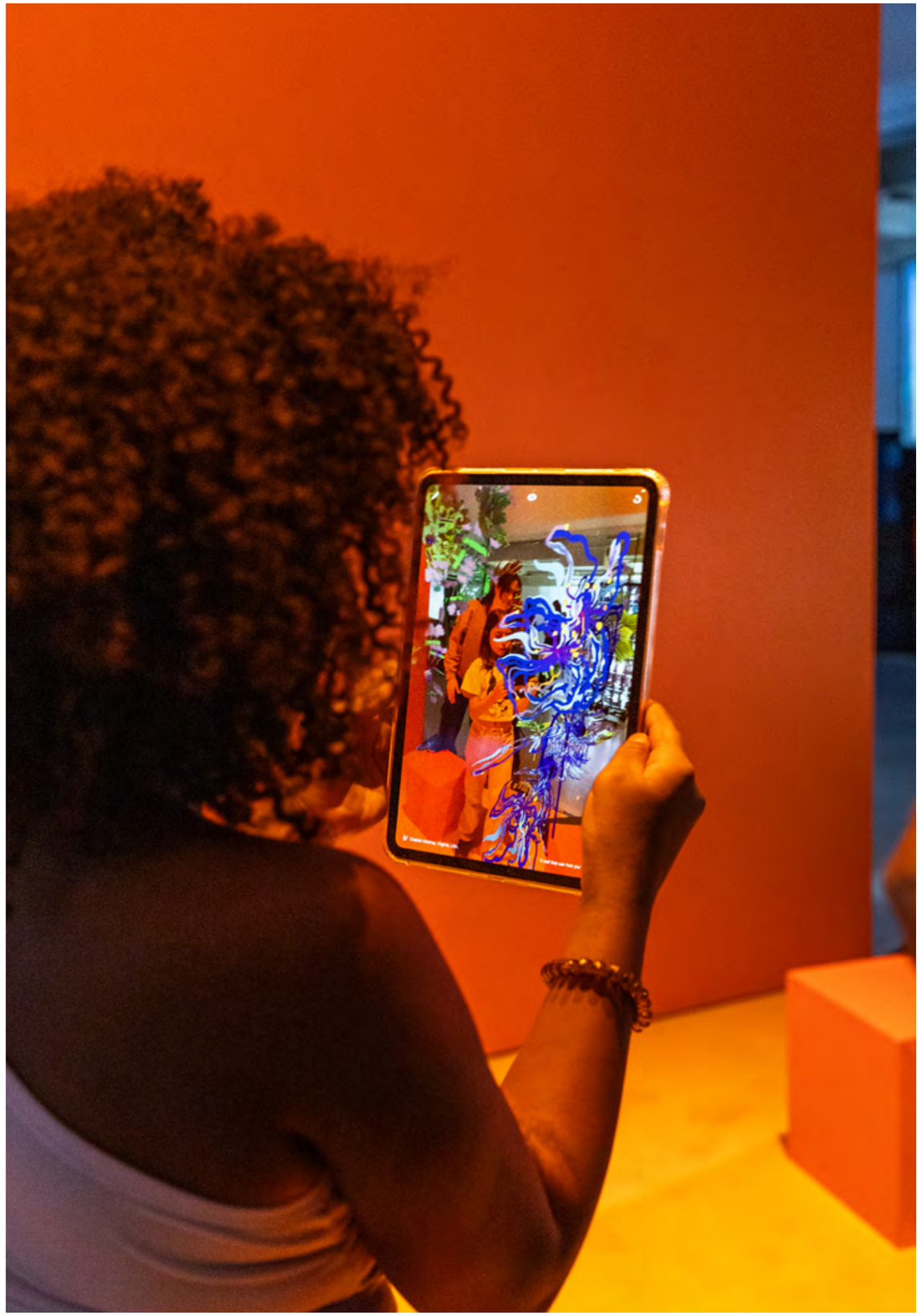
PODS *Pods* é uma fusão atmosférica entre a música original e os visuais hipnotizantes gerados por inteligência artificial de Darren Slater. Este vídeo em 4K conduz os espectadores por uma jornada surreal através de um mundo abstrato, repleto de formas orgânicas flutuantes e transformações fluidas. As imagens com inspiração sci-fi e o ambiente sonoro imersivo se complementam perfeitamente, criando uma experiência audiovisual de outro mundo que permanece na imaginação. *Pods is an atmospheric fusion of Darren Slater's original music and mesmerizing AI-generated visuals. This 4K video takes viewers on a surreal journey through an abstract world of floating organic forms and fluid transformations. The hypnotic, sci-fi-inspired imagery pairs seamlessly with the immersive soundscape,creating an otherworldly audiovisual experience that lingers in the imagination.*

DARREN SLATER (DSM) – PORTAL TRIP – REINO UNIDO | UNITED KINGDOM *Portal Trip* é uma fusão cativante entre a música original e as animações geradas por inteligência artificial de Darren Slater, transportando os espectadores por uma jornada surreal através de dimensões em constante transformação. À medida que portais abstratos se abrem e se dissolvem em paisagens fluidas, os visuais hipnóticos se sincronizam com as paisagens sonoras imersivas de Darren, criando uma experiência audiovisual que dá a sensação de adentrar outra realidade. Mescla hipnotizante de movimento e som, este vídeo convida o público a se perder em suas profundezas oníricas de outro mundo. *Portal Trip is a captivating fusion of Darren Slater's original music and AI-generated animation, transporting viewers through a surreal journey of ever-shifting dimensions. As abstract portals open and dissolve into fluid landscapes, the hypnotic visuals synchronize with Darren's immersive soundscapes, creating an audiovisual experience that feels like stepping into another reality. A mesmerizing blend of movement sound, this video invites audiences to lose themselves in its dreamlike, otherworldly depths.*

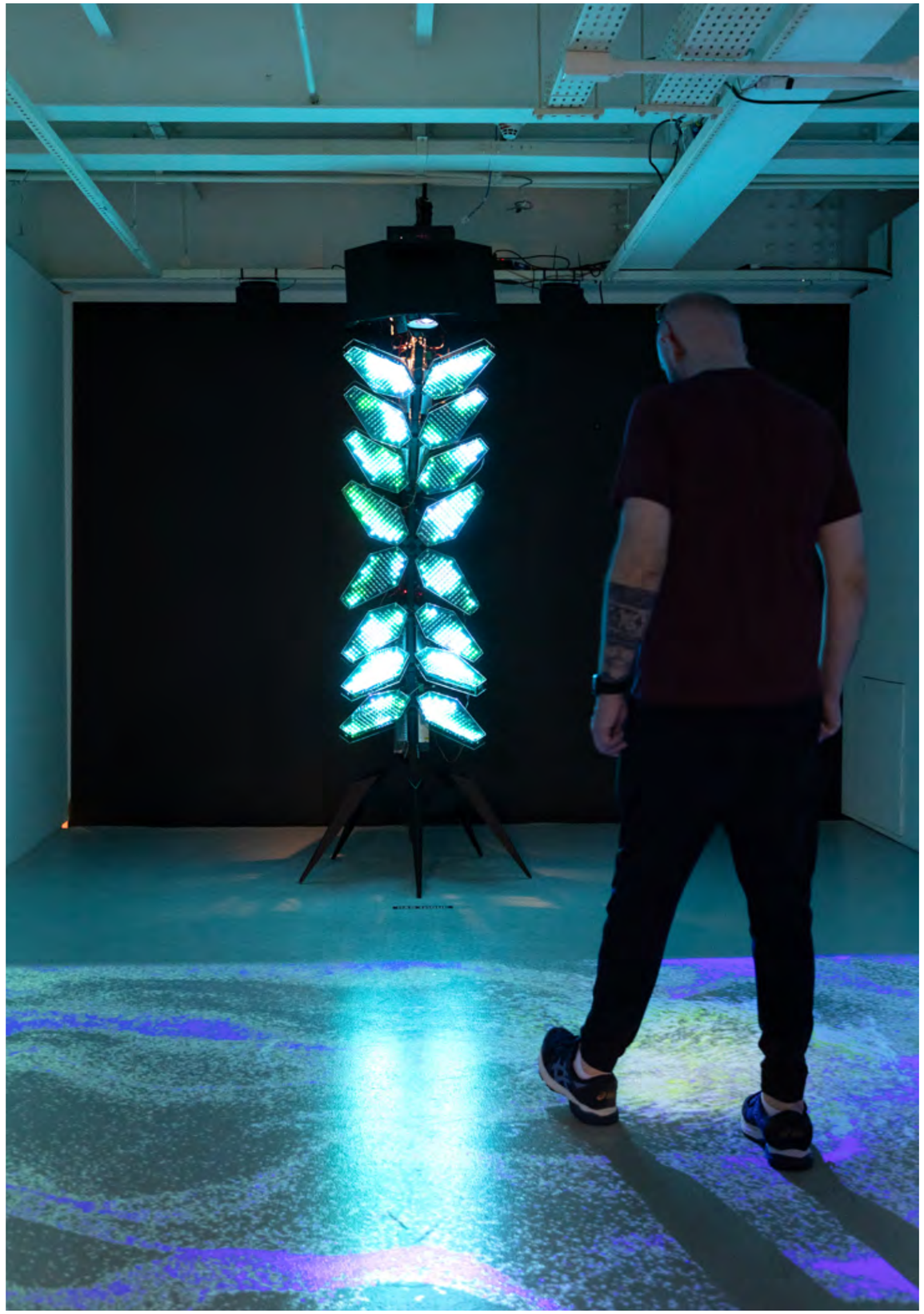
EMERGE *Emerge* é uma fusão hipnotizante das paisagens sonoras de Darren Slater com animações geradas por inteligência artificial, conduzindo o público por uma jornada surreal através de dimensões em constante mutação. Formas abstratas se materializam e se dissolvem em paisagens hipnóticas, com visuais pulsando em harmonia com a música evocativa de Darren. Uma odisseia onírica em que som e imagem se entrelaçam, *Emerge* propõe um profundo escape sensorial rumo ao desconhecido. **BIO** Darren Slater é um músico e criador visual amador radicado no Reino Unido. Compõe trilhas cinematográficas nos estilos ambient e techno house com inspiração sci-fi, usando loops e efeitos sonoros livres de atributos. Utiliza o Krea AI Animator para dar vida a imagens geradas por IA, criando experiências imersivas. Também atua como artista tradicional, pintando mundos de fantasia com pincéis e pigmentos. *Emerge is a hypnotic fusion of Darren Slater's immersive soundscapes and AI-generated animations, guiding audiences through a surreal journey across ever-shifting dimensions. Abstract forms materialize and dissolve into mesmerizing landscapes, with visuals pulsing in harmony with Darren's evocative music. A dreamlike odyssey where sound and image intertwine, Emerge offers a deep sensory escape into the unknown.* ***BIO*** *Darren Slater is an amateur musician and visual creator based in the UK. He composes cinematic tracks in ambient and techno house styles with sci-fi inspiration, using attribute-free loops and sound effects. Through the Krea AI Animator, he brings AI-generated images to life, crafting immersive audiovisual experiences. By day, he's a traditional artist painting imaginative fantasy landscapes with brushes and pigments.*



TIN&ED – DEEP FIELD – ESTADOS UNIDOS | UNITED STATES Experiência de realidade aumentada em que os visitantes desenham plantas fantásticas que florescem instantaneamente em estruturas 3D imersivas dentro do espaço. À medida que pessoas contribuem com suas criações, uma paisagem digital coletiva começa a tomar forma. Camadas de gravações de espécies ameaçadas, extintas e difíceis de encontrar compõem um ambiente sonoro responsivo e evolutivo, desenvolvido por The Listening Planet. **BIO** Tin & Ed são artistas radicados em Nova York cujo trabalho explora a interconexão da vida através de sistemas biológicos, geológicos e cósmicos. Por meio da construção especulativa de mundos, revelam conexões que transcendem o tempo humano, os limites espaciais e os limiares sensoriais. Sua prática abrange escultura e instalações imersivas e interativas, criando ambientes que convidam o público a mudar de perspectiva e habitar o mundo além dos limites da percepção humana. A tecnologia não é usada como espetáculo, mas como uma ferramenta perceptiva que torna o invisível perceptível e o distante intimamente presente.*An augmented reality experience where visitors draw fantastical plants that instantly bloom into immersive 3D structures within the space. As people contribute their creations, a collective digital landscape begins to take shape. Layers of recordings of endangered, extinct, and elusive species compose a responsive and evolving soundscape, developed by The Listening Planet. **BIO** Tin & Ed are New York-based artists whose work explores the interconnection of life across biological, geological, and cosmic systems. Through speculative world-building, they reveal connections that transcend human time, spatial boundaries, and sensory thresholds. Their practice spans sculpture, immersive and interactive installations, creating environments that invite audiences to shift perspective and inhabit the world beyond the limits of human perception. Technology is not used as spectacle, but as a perceptual tool that makes the invisible felt and the distant intimately present.*



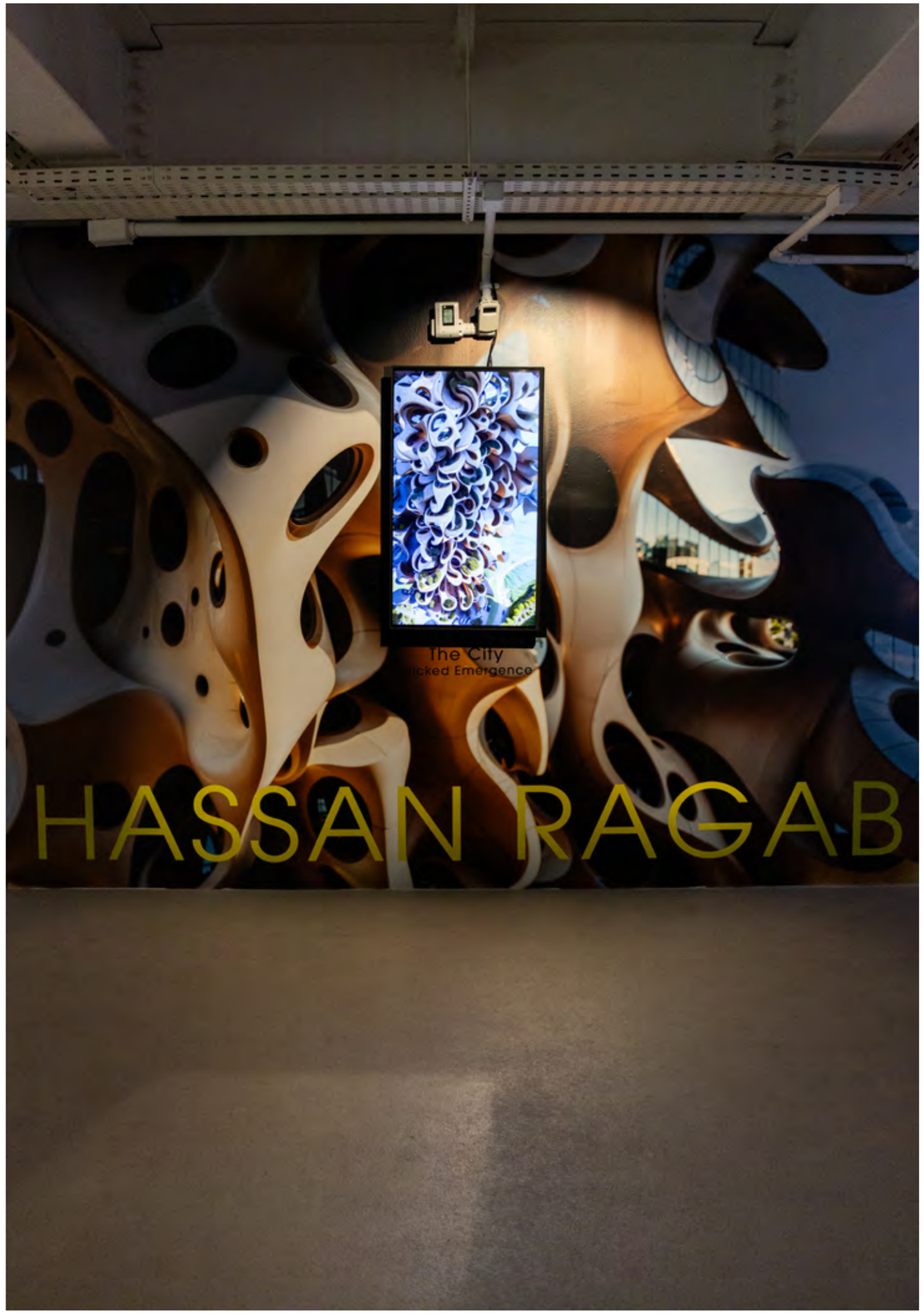
ARTHUR BOEIRA E GUSTAVO MILWARD – AQUARELA DE ÍONS – BRASIL | BRAZIL Aquarela de Íons é uma obra-dispositivo que traduz explosões solares e ciclos de atividade magnética em forças no espaço expositivo. A escultura, inspirada em satélites, captura dados em tempo real de atividades solares, traduzindo uma data-art que reage à presença do espectador em um ambiente imersivo e generativo. O sistema traduz informações espaciais para som, luz e imagem, estabelecendo uma interface entre cosmos e território humano. A obra propõe uma reflexão sobre as interferências do clima espacial. Uma aurora boreal viva que converte dados astronômicos em experiência estética. **BIO** Arthur Boeira desenvolve desde 2015 investigações transdisciplinares sobre filosofia da ciência e tecnologia aplicada às práticas artísticas. Gustavo Milward (Drawlim) especializa-se em arte interativa e narrativas algorítmicas, investigando relações entre corpo, espaço e código. *Aquarela de Íons is an artwork-device that translates solar flares and magnetic activity cycles into forces within the exhibition space. Inspired by satellites, the sculpture captures real-time data of solar activity, creating a data-driven artwork that reacts to the presence of viewers in an immersive and generative environment. The system translates spatial information into sound, light, and image, establishing an interface between the cosmos and human territory. The piece invites reflection on the impact of space weather—an aurora borealis brought to life, transforming astronomical data into an aesthetic experience.* ***BIO*** *Arthur Boeira has been conducting transdisciplinary research since 2015, exploring the philosophy of science and technology as applied to artistic practices. Gustavo Milward (Drawlim) specializes in interactive art and algorithmic narratives, investigating the relationship between body, space, and code.*



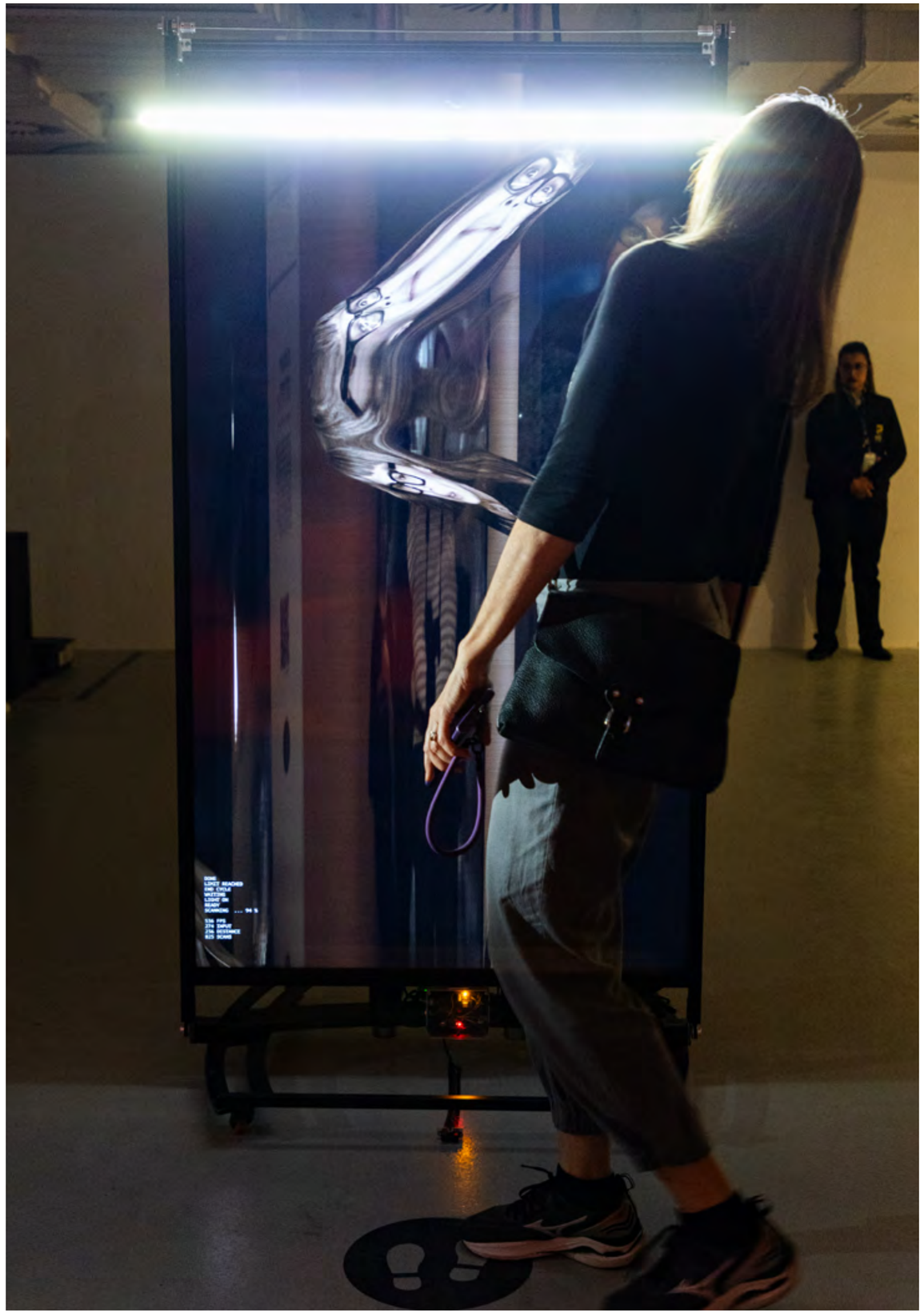
HASSAN RAGAB – THE CITY - THE WICKED EMERGENCE – EGITO / ESTADOS UNIDOS | EGYPT / UNITED STATES

Hassan Ragab é um artista de novas mídias, designer interdisciplinar e arquiteto que utiliza inteligência artificial generativa para descobrir novos vocabulários visuais e conceituais. Pioneiro no uso de LLMs (Large Language Models) na arquitetura e na arte, Hassan explora como essas ferramentas podem redefinir a criatividade, desafiar limites tradicionais e promover novos diálogos entre tecnologia, identidade e o ambiente construído. Em parceria com a Architectural Association School of Architecture · The AA. *Hassan Ragab is a new media artist, interdisciplinary designer and architect who leverages generative AI to discover new visual and conceptual vocabularies. A pioneer in the use of LLMs (Large Language Models) in architecture and art, Hassan explores how these tools can redefine creativity, challenge traditional boundaries, and foster new dialogues between technology, identity, and the built environment. In partnership with the Architectural Association School of Architecture · The AA.*

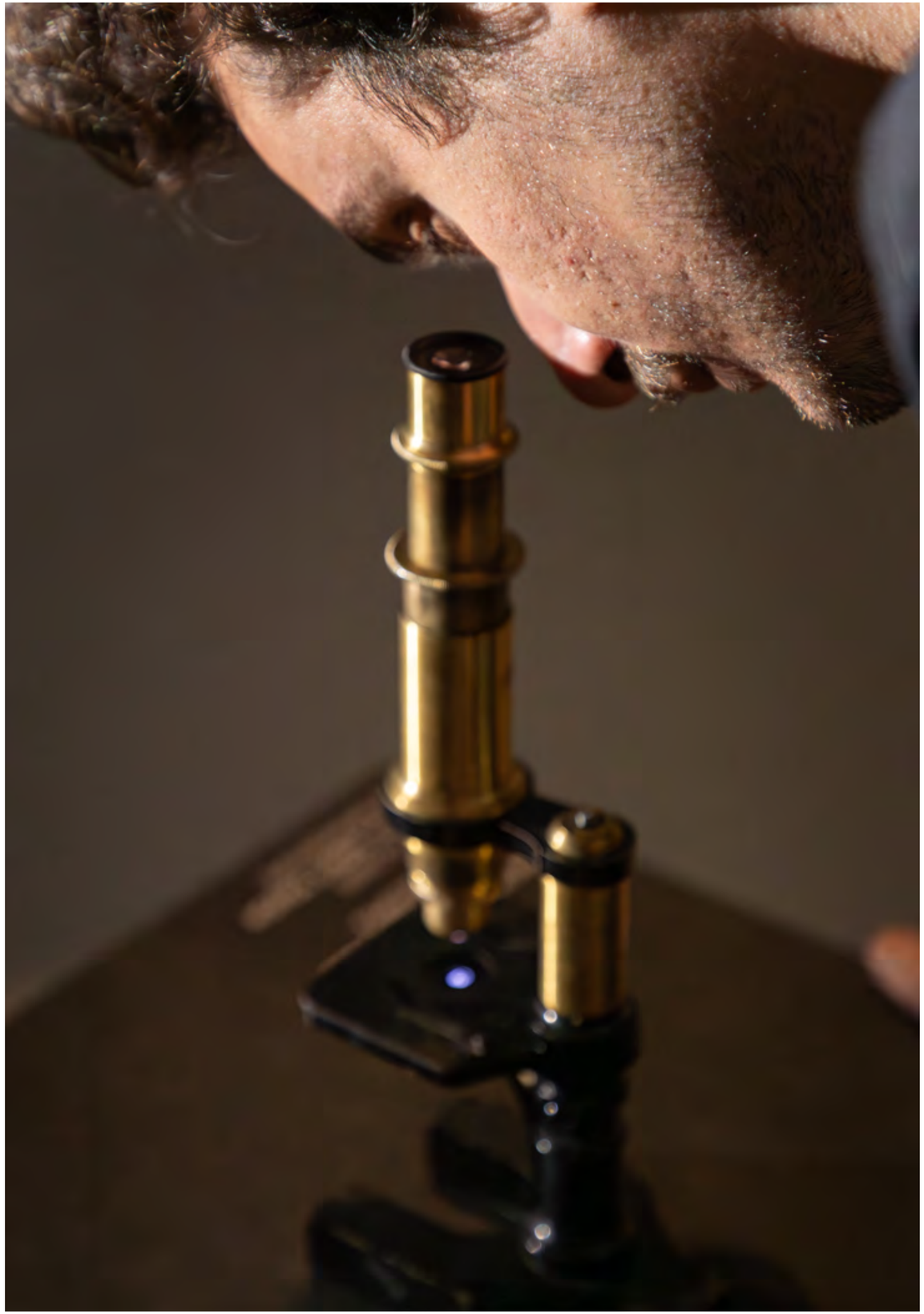
The City
Wicked Emergence


HASSAN RAGAB

LOUIS-PHILIPPE RONDEAU – VEILLANCE – CANADÁ | CANADA Inspirado na pesquisa de Steve Mann, *Veillance* explora o conceito de vigilância mútua entre cidadãos e instituições. Ao observar retratos digitalizados de outras pessoas, o público também tem sua imagem capturada e adicionada ao arquivo da instalação. No entanto, por meio de gestos e alterações sutis na aparência, é possível "driblar" a digitalização, apoderando-se do processo de escanografia. **BIO** Louis-Philippe Rondeau cria dispositivos que investigam a autorrepresentação e a performance de forma lúdica e inusitada. Sua prática de pesquisa-criação busca simplicidade na interação, escondendo a complexidade tecnológica por trás de interfaces físicas intuitivas. *Inspired by Steve Mann's research, Veillance explores mutual surveillance between citizens and institutions. While observing digitized portraits of others, visitors also have their image captured and added to the archive. Yet through subtle gestures and changes in appearance, one can evade the scan, effectively hijacking the scanography process.* ***BIO*** *Louis-Philippe Rondeau designs playful, unconventional devices that explore self-representation and performance. His research-creation practice prioritizes user-friendly design, concealing complex code behind intuitive physical interfaces.*



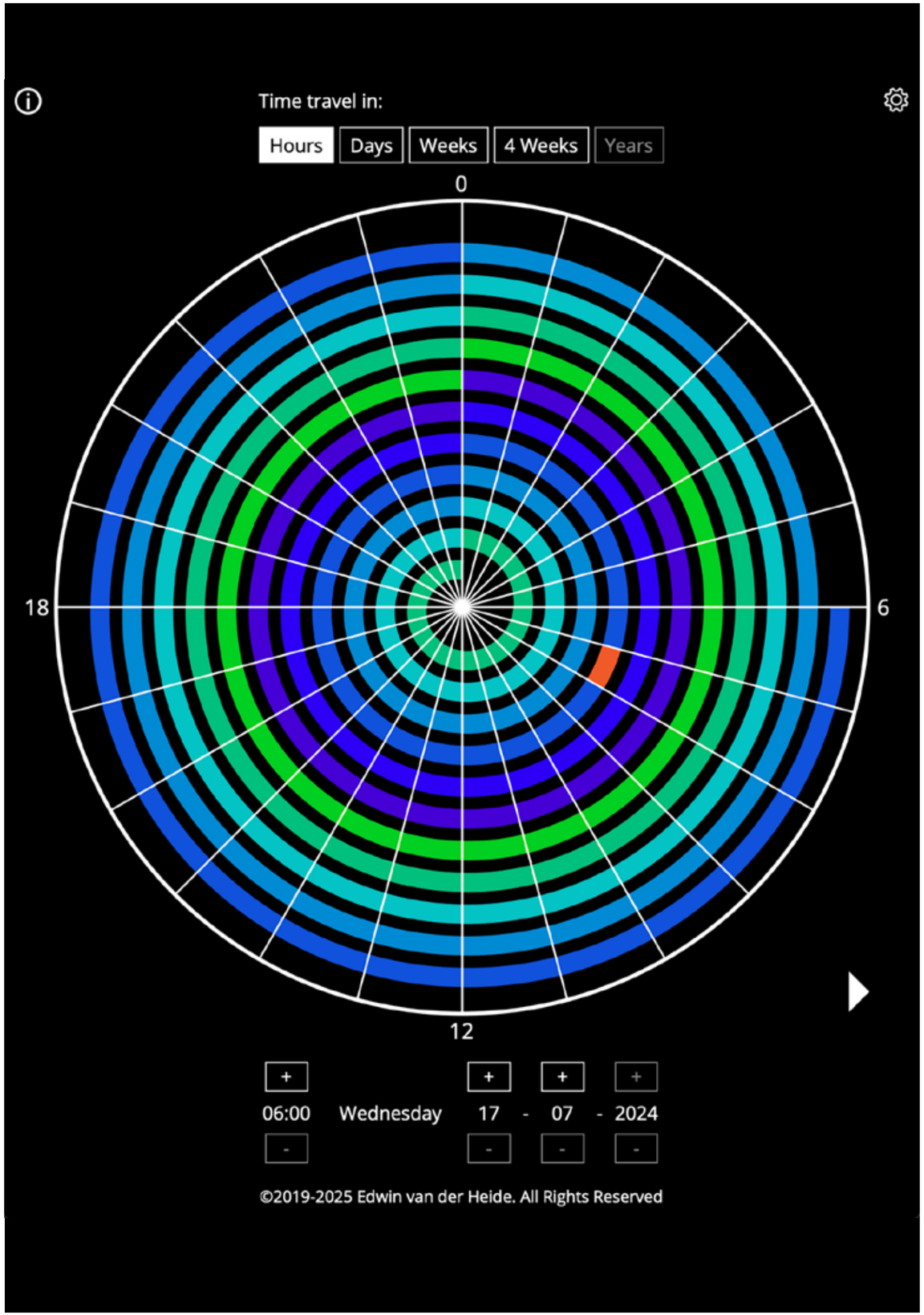
THOMAS MARCUSSON – THE MICROCINESCOPE – AUSTRÁLIA | AUSTRALIA *The MicroCinescope* é uma obra interativa que combina arte e ciência. Uma tela de alta resolução, ampliada por um antigo microscópio de latão, mostra uma transmissão ao vivo do topo do próprio microscópio e dos visitantes ao redor. Assim, o público é literalmente colocado sob a lente, convidado a refletir sobre si mesmo e sobre nossos hábitos culturais — como visitar exposições. **BIO** Thomas é um artista que investiga a interseção entre ciência e cultura contemporânea, mesclando tecnologia com mídias tradicionais como escultura, vídeo e instalação. Estudou matemática em Gotemburgo e concluiu seu Bacharelado em Artes na Universidade de Tecnologia de Sydney, atuando na Austrália e por toda a Europa. *The MicroCinescope is an interactive artwork merging art and science. A high-resolution screen, magnified by an antique brass microscope, shows a live feed from above the device and the surrounding visitors. Placing the audience literally under the lens, the piece invites reflection on ourselves and our cultural habits—such as visiting art exhibitions.* ***BIO*** *Thomas is an artist exploring the intersection of science and contemporary culture, blending technology with traditional media like sculpture, video, and installation. Studied mathematics in Gothenburg and earned a Bachelor of Arts from the University of Technology Sydney, working across Australia and Europe.*



A-REY CHANG
LOKO
THOMAS MARCUSSON
THE MICROCINESCOPE
AUSTRALIA AUSTRALIA
INTERATIVO INTERACTIVE
Thomas Marcusson coloca o público sob a lente de um microscópio, unindo arte e ciência para refletir sobre si e os hábitos culturais nas exposições. Thomas Marcusson puts the audience under the lens of a microscope, blending art and science to reflect on self and cultural habits in exhibitions.

FORMA SYNTHETIKA: arte tecnológica e natureza em simbiose criativa No contexto do Zeitsynthetik — o tempo do sintético —, a arte se reposiciona diante das tecnologias disruptivas não como mera usuária de ferramentas, mas como coautora de formas híbridas, interativas e profundamente sensíveis. A forma artística do presente se constrói na interseção entre inovação tecnológica e escuta poética, onde algoritmos, inteligências artificiais e simulações digitais deixam de ser apenas meios e tornam-se agentes ativos na criação estética. Neste cenário, a natureza não é esquecida — ela é revalorizada. Os artistas aqui reunidos lançam mão das tecnologias para escutar, amplificar e reinterpretar os ritmos do mundo natural. Suas obras não procuram domar a natureza, mas revelar sua potência simbólica e sensorial, evidenciando uma ecologia expandida da arte. Em *Visual Bird Sounds*, o artista australiano Andy Thomas utiliza softwares gráficos para transformar o canto dos pássaros em esculturas digitais em movimento. O que antes era apenas som se materializa em formas abstratas animadas, como organismos digitais que vibram entre o natural e o sintético. A obra propõe uma visualidade para o invisível, sensibilizando o público para a beleza e fragilidade dos ecossistemas. *Spiral of Time*, do artista holandês Edwin van der Heide, compõe uma cartografia sonora de longo prazo. A cada hora, uma gravação de um minuto é feita em espaços como a praça do MACBA (Barcelona) ou a Reserva Adolpho Ducke (Manaus), formando um arquivo de paisagens acústicas que pode ser explorado online por meio de uma interface em espiral. A obra reconhece o som como expressão do tempo e da multiplicidade de agentes — humanos e não humanos — que compõem um lugar. Na obra *OUVIR*, o artista brasileiro Craca propõe uma instalação sonora interativa onde criaturas virtuais aprendem a se comunicar a partir da interação com o público. O projeto simula a emergência de um léxico artificial construído por meio de trocas sensoriais e meméticas, acionando um sistema de inteligência artificial desenvolvido especificamente para a obra. Trata-se de um ambiente vivo, mutável, que articula arquitetura, som e comportamento. Essas obras exemplificam a emergência de uma nova forma estética — a Forma Synthetika — em que a arte tecnológica atua como mediadora entre a experiência sensível e a inteligência sintética. Aqui, a criatividade deixa de ser prerrogativa exclusivamente humana para se tornar simbiose. Nesse contexto, a natureza é não apenas tema, mas interlocutora, parceira e matriz poética. A arte, assim, recupera uma espiritualidade ampliada: não mais ligada ao sagrado ou às grandes narrativas ideológicas, mas à escuta atenta do mundo e à criação compartilhada com agentes artificiais. **Paula Perissinotto,** Cocuradora e Cofundadora do FILE – Festival Internacional de Linguagem Eletrônica.

SYNTHETIKA FORM: Technological Art and Nature in Creative Symbiosis *In the context of Zeitsynthetik—the time of the synthetic—art repositions itself in relation to disruptive technologies, not merely as a user of tools, but as a co-author of hybrid, interactive, and profoundly sensitive forms. The artistic form of the present is constructed at the intersection of technological innovation and poetic listening, where algorithms, artificial intelligences, and digital simulations cease to be mere means and become active agents in aesthetic creation. In this framework, nature is not forgotten—it is revalued. The artists featured here employ technologies to listen to, amplify, and reinterpret the rhythms of the natural world. Their works do not seek to tame nature, but to reveal its symbolic and sensory potency, highlighting an expanded ecology of art. In Visual Bird Sounds, Australian artist Andy Thomas uses graphic software to transform bird songs into moving digital sculptures. What was once merely sound is materialized into animated abstract forms, like digital organisms vibrating between the natural and the synthetic. The work proposes a visualization of the invisible, sensitizing the audience to the beauty and fragility of ecosystems. Spiral of Time, by Dutch artist Edwin van der Heide, creates a long-term sonic cartography. Every hour, a one-minute recording is made in locations such as the square of the MACBA (Barcelona) or the Adolpho Ducke Reserve (Manaus), forming an archive of acoustic landscapes that can be explored online via a spiral interface. The work recognizes sound as an expression of time and the multiplicity of agents—both human and non-human—that compose a place. In OUVIR, Brazilian artist Craca proposes an interactive sound installation where virtual creatures learn to communicate through their interaction with the audience. The project simulates the emergence of an artificial lexicon constructed through sensory and memetic exchanges, triggering an AI system specifically developed for the work. It is a living, mutable environment that integrates architecture, sound, and behavior. These works exemplify the emergence of a new aesthetic form—Synthetika Form—where technological art acts as a mediator between sensory experience and synthetic intelligence. Here, creativity is no longer an exclusively human prerogative, but becomes a symbiosis. In this context, nature is not only a theme but a conversational partner, collaborator, and poetic matrix. Art, in this sense, recovers an expanded spirituality: no longer connected to the sacred or the grand ideological narratives, but to the attentive listening of the world and the shared creation with artificial agents.* ***Paula Perissinotto,*** *Co-curator and Co-founder of FILE – Electronic Language International Festival.*



EDWIN VAN DER HEIDE – SPIRAL OF TIME — AMAZONAS BRASIL — UFAM – HOLANDA | NETHERLANDS *Spiral of Time* captura e encena a paisagem sonora diversa de um local específico ao longo de vários anos. Ao documentar as dinâmicas naturais, culturais, espaciais e temporais únicas de um lugar, a obra homenageia as contribuições de todos os seus atores. A cada hora, é feita uma gravação de um minuto, resultando em um vasto arquivo sonoro ao longo do tempo. Ele é acessível online por meio de uma interface em forma de espiral, permitindo aos ouvintes explorar os padrões cíclicos revelados ao navegar pelo material em diferentes intervalos de tempo. Desde 17 de julho de 2024, o artista tem gravado os sons da praça em frente ao MACBA (Museu de Arte Contemporânea de Barcelona). Trata-se de um espaço urbano muito interessante, diverso e vibrante. A obra está acessível online por meio do site https://www.macba.cat/en/spiral-of-time-placa--dels-angels/ e será também apresentada fisicamente no museu a partir de 10 de julho de 2025. Edwin está expandindo o projeto para incluir outros locais de gravação ao redor do mundo — não apenas em contextos urbanos (dominados pelos humanos), mas também em áreas regidas pela natureza. O artista dedicou-se a um local de gravação na região amazônica. Desde 11 de fevereiro de 2025, *Spiral of Time* está instalado na Floresta Amazônica ao redor da UFAM (Universidade Federal do Amazonas), em Manaus. Trata-se de um dos maiores fragmentos de floresta urbana do mundo. Completamente cercada pela densa malha urbana de Manaus, essa floresta encontra-se isolada desde o final da década de 1980. Ela conserva características ecológicas ricas, incluindo áreas de floresta madura de terra firme, vegetação secundária em estágio avançado e pequenos trechos de campinarana (floresta de areia branca). Esse ambiente único oferece uma rara oportunidade para estudar as dinâmicas de uma floresta tropical dentro de um contexto metropolitano. *Spiral of Time* – UFAM imerge os ouvintes na vida acústica de um dos ecossistemas mais biodiversos do planeta. Esse contraste entre os ritmos naturais da floresta e os padrões artificiais da cidade enriquece a narrativa mais ampla de *Spiral of Time*, oferecendo uma reflexão mais profunda sobre coexistência, mudança e continuidade em diferentes ambientes. **BIO** Edwin van der Heide é artista, compositor e pesquisador com foco em som, espaço e interação. Seu trabalho expande os limites

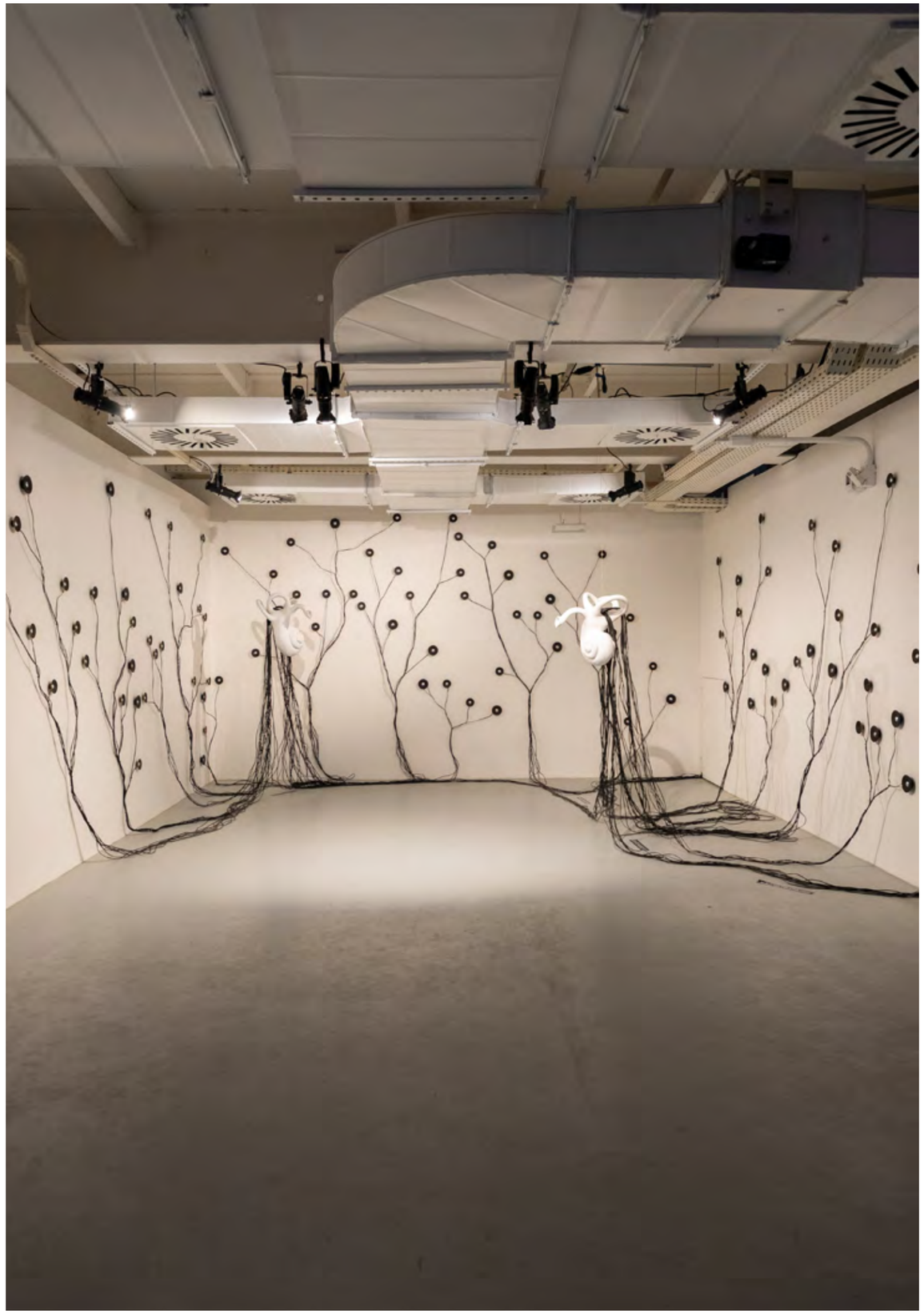
da composição musical em direções espaciais, interativas e interdisciplinares. Ele cria instalações, performances e ambientes imersivos onde o público é colocado no centro, incentivado a se envolver de forma sensorial e investigativa. *Spiral of Time captures and stages the diverse soundscape of a specific location over the course of several years. By documenting the unique natural, cultural, spatial, and temporal dynamics of a place, the work honors the contributions of all its actors. Every hour, a one-minute recording is made, resulting in a vast sonic archive over time. It is accessible online through a spiral-shaped interface, allowing listeners to explore the cyclical patterns revealed by navigating the material across different time intervals. Since July 17th, 2024, the artist has been recording the sounds of the square in front of MACBA (Museum of Contemporary Art of Barcelona). It is a very interesting, diverse, and vibrant urban space. The work is accessible online via https://www.macba.cat/en/spiral-of-time-placa-dels-angels/ and will also be presented physically in the museum starting July 10th, 2025. Edwin is expanding the project to include other recording locations around the world—not only in urban contexts (dominated by humans) but also in areas governed by nature. The artist dedicated himself to a recording site in the Amazon region. Since February 11th, 2025 Spiral of Time has been installed at the Amazon Rainforest surrounding The UFAM (Federal University of Amazonas) in Manaus. It is home to one of the world's largest urban forest fragments. Completely surrounded by the dense urban matrix of Manaus, this forest has been isolated since the late 1980s. The forest retains rich ecological features, including areas of mature terra-firme forest, late-stage secondary vegetation, and small patches of white-sand forests. This unique setting offers a rare opportunity to study tropical forest dynamics within a metropolitan environment. Spiral of Time-UFAM immerses the listeners in the acoustic life of one of the most biodiverse ecosystems on the planet. This contrast between the natural rhythms of the forest and the human-made patterns of the city enriches the broader narrative of the Spiral of Time, offering a deeper reflection on coexistence, change, and continuity across different environments.* ***BIO*** *Edwin van der Heide is an artist, composer, and researcher focused on sound, space, and interaction. His work pushes the boundaries of musical composition toward spatial, interactive, and interdisciplinary directions. He creates installations, performances, and immersive environments where the audience is placed at the center, encouraged to engage sensorially and investigatively.*

Amazonas Brasil - UFAM

ANDY THOMAS – VISUAL BIRD SOUNDS (PÁSSAROS DA AMAZÔNIA) – AUSTRÁLIA | AUSTRALIA *Visual Bird Sounds* transforma cantos e sons de aves em visualizações 3D geradas por computador. As gravações são convertidas em figuras animadas que lembram organismos vivos digitais — como representações virtuais dos próprios pássaros. A obra convida o público a refletir sobre a beleza da natureza e a urgência de preservar seus habitats. **BIO** Thomas é artista especializado na criação de “formas de vida sonoras” e na visualização criativa de sons. Coleta gravações e imagens de aves e outros animais em expedições a regiões remotas, transformando esses dados em vídeos e obras digitais. Seu trabalho une ciência e arte ao fundir elementos da flora e fauna em composições visuais abstratas.

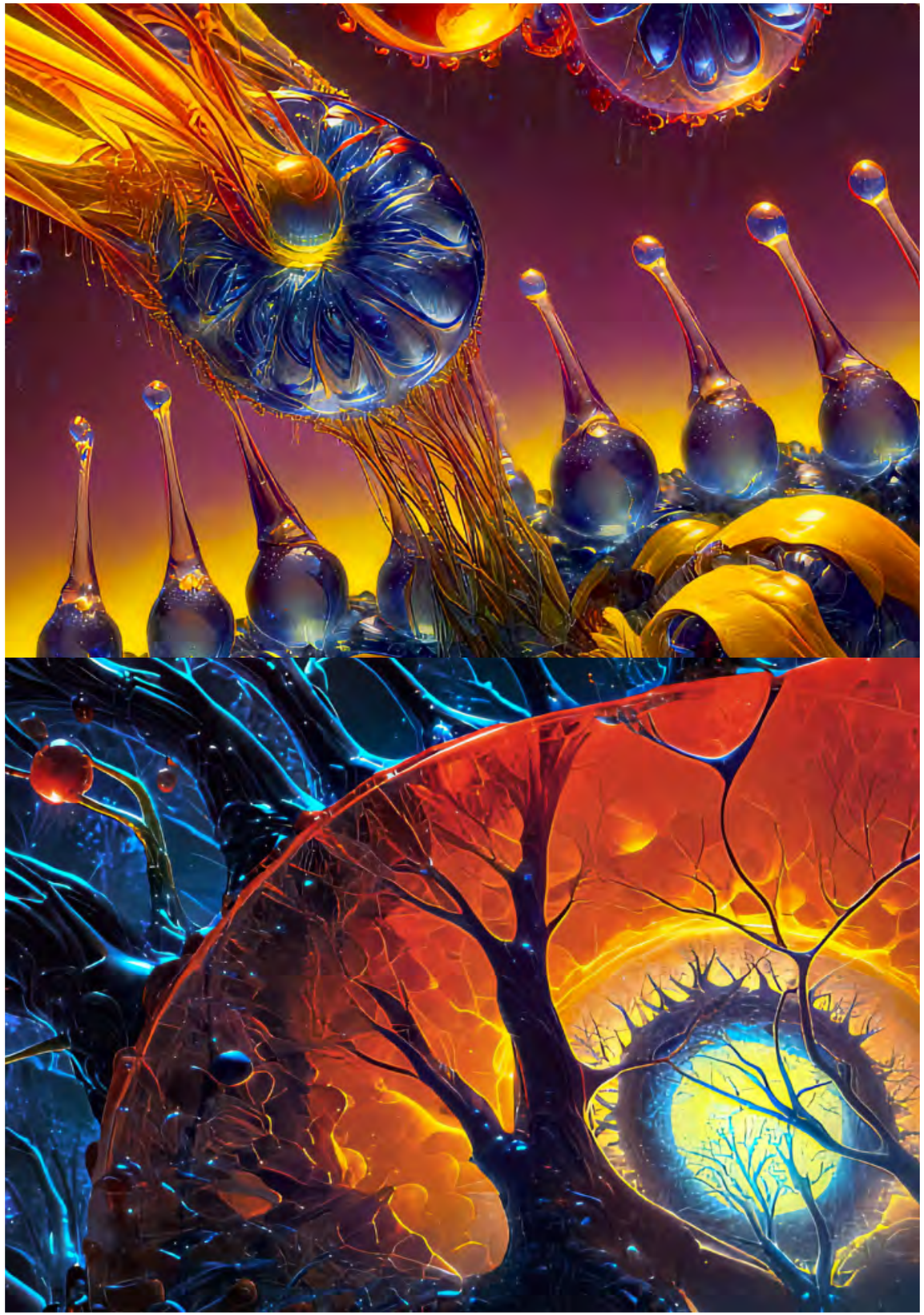
Visual Bird Sounds transforms bird songs and calls into 3D computer-generated visualizations. Audio recordings are translated into animated figures resembling digital life forms—almost like virtual versions of the birds themselves. The work inspires reflection on the beauty of nature and the urgency of preserving natural habitats. ***BIO*** *Thomas is an artist specializing in “sonic life forms” and sound visualization. He collects audio and photographic data of birds and wildlife during expeditions to remote habitats, creatively animating them using motion graphics software. His work merges science and art, evolving elements of flora and fauna into abstract visual compositions.*

CRACA – OUVIR – BRASIL | BRAZIL Instalação sonora interativa que simula o aprendizado de uma comunidade e a criação de um léxico por meio de trocas meméticas entre criaturas virtuais e o público. As criaturas emitem melodias e ocupam uma rede física que se espalha pelo espaço arquitetônico, aprendendo a se comunicar ao longo da exposição. A obra utiliza um sistema de IA rudimentar desenvolvido do zero. **BIO** Como artista plástico, expôs em eventos como a 13ª Bienal do Mercosul, II Bienalsur (Argentina), Bienal de Arquitetura, Casa França Brasil, Museu Bispo do Rosário, Santander Cultural e EAC (Uruguai). Também realizou performances audiovisuais em festivais como ON_OFF (Itaú Cultural), Brasília Mapping, Abstrata (Fortaleza), Sonora Visual (Recife), entre outros. *Interactive sound installation simulating the learning process of a community and the creation of a lexicon through memetic exchanges between virtual creatures and visitors. These melody-emitting beings form a physical network that spreads through the architectural space, learning to communicate throughout the exhibition. A rudimentary AI system was built from scratch for the work.* ***BIO*** *As a visual artist, he has exhibited at the 13th Mercosur Biennial, II Bienalsur (Argentina), Architecture Biennial, Casa França Brasil, Bispo do Rosário Museum, Santander Cultural, and EAC (Uruguay). He has also performed audiovisual works at festivals like ON_OFF (Itaú Cultural), Brasília Mapping, Abstrata (Fortaleza), Sonora Visual (Recife), among others.* **Esta obra pertence ao acervo do I.A. Instituto de Arte Contemporânea de Ouro Preto.** *This work belongs to the collection of the I.A. Institute of Contemporary Art of Ouro Preto.*



DESTAQUES

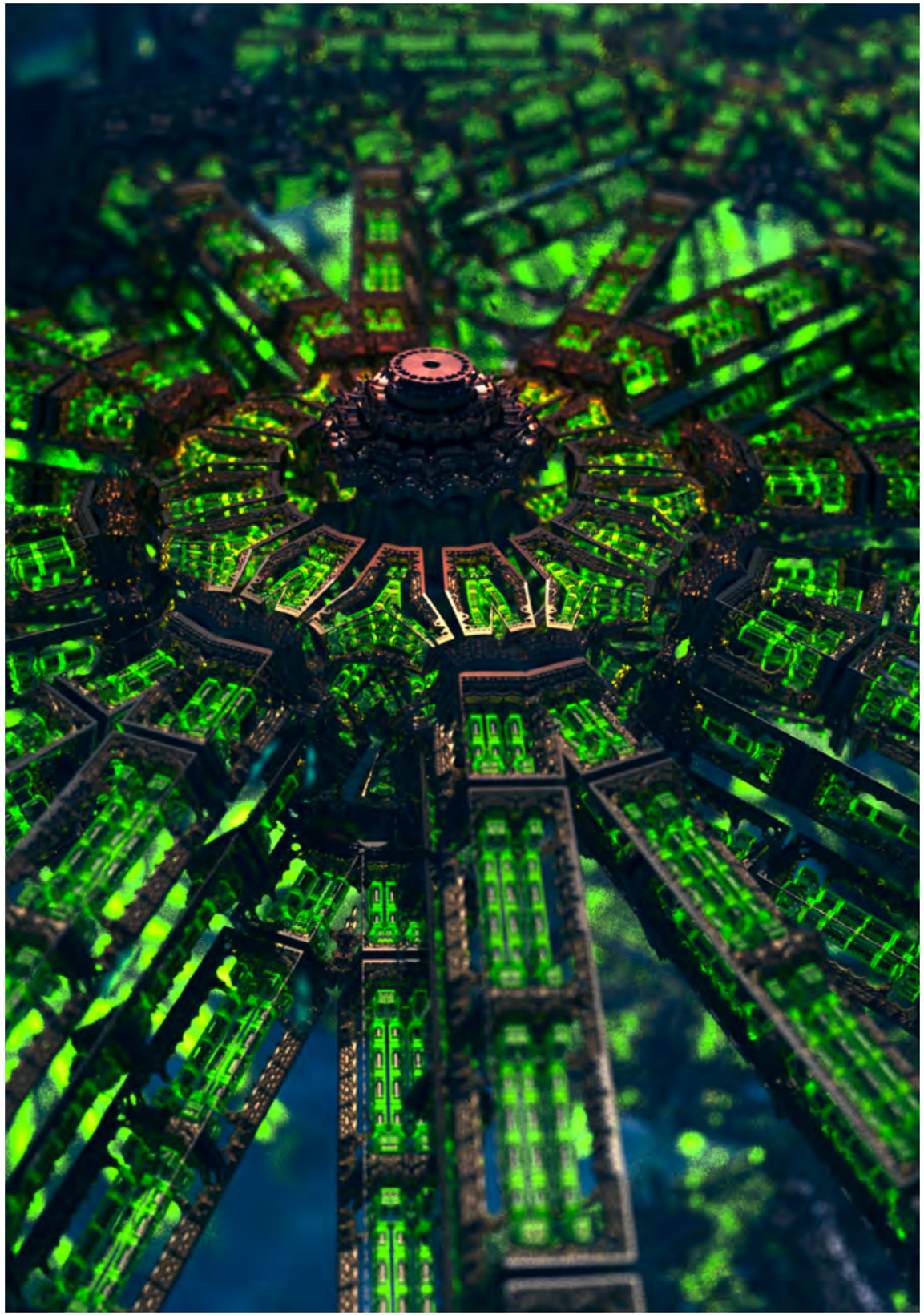
HIGHLIGHTS



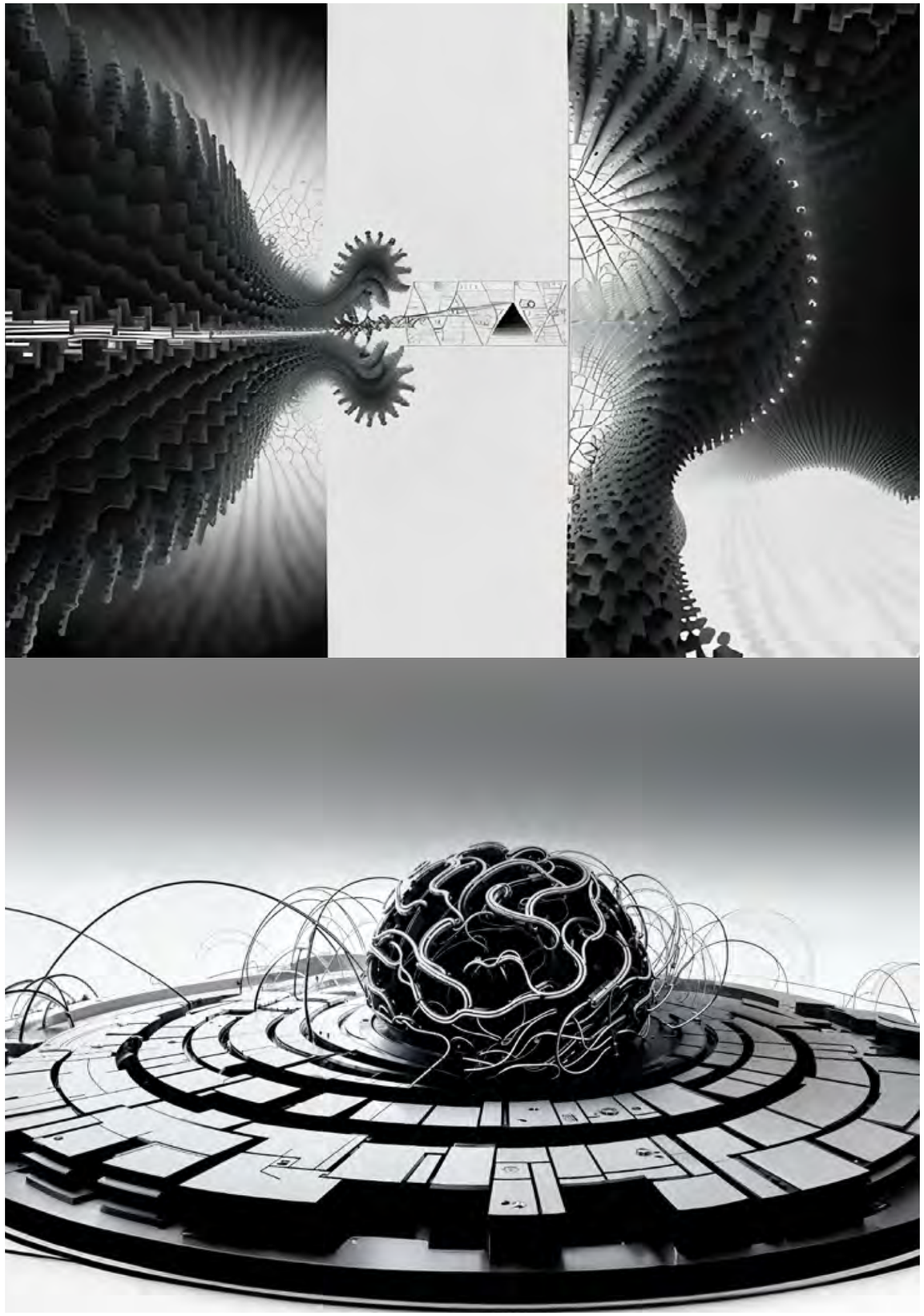
SUBSOMNIA – VIVALDI — LARGO FROM CONCERTO IN G, OP 9/3 – ÁUSTRIA | AUSTRIA Vivaldi, para Subsomnia, representa intensidade emocional e beleza ornamental. Neste vídeo, ele tenta encontrar um contraponto visual para a composição sonora, incorporando elementos inspirados na maestria da fabricação de vidro em Veneza. No entanto, não tem total certeza se a música de Vivaldi realmente precisa de um acompanhamento visual… Música: Antonio Vivaldi, La Cetra, Opus 9, Concerto No. 3 em G, Largo, interpretado por Carl Pini, John Tunnell, Anthony Pini, Harold Lester, Denis Stevens, Orchestra of Accademia Monteverdiana. Download: musopen.org com uma Licença de Marca de Domínio Público 1.0 Universal – PDM 1.0 – Deed – Licença – Sem Copyright. *Vivaldi, for Subsomnia, represents emotional intensity and ornamental beauty. In this video, they try to find a visual counterpart to this, incorporating elements inspired by the mastery of glass manufacturing in Venice. However, they are not entirely sure whether Vivaldi's music even needs a visual accompaniment… Music: Antonio Vivaldi, La Cetra, Opus 9, Concerto No.3 in G, Largo, performed by Carl Pini, John Tunnell, Anthony Pini, Harold Lester, Denis Stevens, Orchestra of Accademia Monteverdiana. Download: musopen.org with a Public Domain Mark 1.0 Universal – PDM 1.0 – Deed – License – No Copyright.*

STELLAR CIVILIZATIONS Estruturas organoides – talvez remanescentes congelados de um mundo alienígena. Ou será que ainda há vida dentro delas? Suas cores vívidas não indicam sinais de decomposição. Até que você descubra a resposta, simplesmente aproveite sua beleza e a música relaxante de Dreamstate Logic. Sob uma licença Creative Commons. *Organoid structures – perhaps frozen remnants of an alien world. Or could there still be life within them? Their vivid colors give no hint of decay. Until you find the answer, simply enjoy their beauty and the relaxing music of Dreamstate Logic. Under a Creative Commons license.*

SUBSOMNIA – DEEP SIXXX – ÁUSTRIA | AUSTRIA Um mundo de ficção científica onde cyborgs com rostos humanos surgem. O vídeo brinca com o contraste entre um mundo tecnomórfico e a beleza dos rostos femininos incorporados — uma ilusão que pode se dissolver quando eles se transformam de volta em robôs. Não leve muito a sério! Música *Deep Sixxx* de I swear to God foi baixada de https://starfrosch.com sob uma licença Creative Commons 3.0. *A sci-fi world where cyborgs with human faces emerge. The video plays with the contrast between a technomorphic world and the beauty of the embedded female faces — an illusion that may dissolve when they transform back into robots. Not to be taken too seriously! Music Deep Sixxx by I swear to God was downloaded from https://starfrosch.com under a Creative Commons 3.0 license.* **WINDSWEPT** Estruturas semelhantes a planetas emergem e desaparecem novamente, mantidas em movimento por uma força que agita o espaço e o tempo como o vento. Horizontes surgem e se dissolvem — tudo está em constante mudança e metamorfose... **BIO** Estudou medicina e filosofia, passou um ano na academia de cinema e trabalhou com grupos de teatro em atuação, vídeo e fotografia. Após obter o diploma de médico, trabalhou como médico de emergência. Como base de seu trabalho, utiliza gravações de câmera, que processa por meio de IA. Seus visuais são pinturas em movimento — onde cores e estruturas não estão congeladas em uma tela, mas ganham vida. Música cortesia de The Intangible: Windswept do novo álbum de The Intangible: Starlove. *Planet-like structures emerge and vanish again, kept in motion by a force that stirs space and time like the wind. Horizons appear and dissolve — everything is shifting and morphing...* ***BIO*** *Studied medicine and philosophy, spent a year at the film academy, and worked with theater groups in acting, video, and photography. After earning his medical degree, he worked as an emergency doctor. As the foundation of his work, uses camera recordings, which he processes through AI. His visuals are moving paintings — where colors and structures are not frozen on a canvas but come to life. Music by courtesy of The Intangible: Windswept from The Intangible's new album: Starlove.*



JULIUS HORSTHUIS – FRACTALICIUS – HOLANDA | NETHERLANDS Explorando as misteriosas conexões entre matemática e arte, Julius Horsthuis mergulha no universo encantador da geometria fractal. Suas animações revelam paisagens surreais geradas por equações matemáticas, convidando o público a contemplar mundos infinitos que emergem de padrões invisíveis. A beleza dessas obras reflete a harmonia entre abstração numérica e estética visual, transformando lógica em expressão poética. **BIO** Julius Horsthuis é um artista digital conhecido por animações fractais que unem complexidade abstrata e beleza cinematográfica. Com 15 anos de experiência na indústria audiovisual holandesa como supervisor de efeitos visuais, tornou-se pioneiro de uma linguagem visual própria, reconhecida por cativar audiências por todo o mundo. *Exploring the mysterious connection between mathematics and art, Julius Horsthuis delves into the mesmerizing realm of fractal geometry. His animations reveal surreal landscapes generated by mathematical equations, inviting viewers to contemplate infinite worlds born from invisible patterns. These works reflect the harmony between numerical abstraction and visual beauty, transforming logic into poetic expression.* ***BIO*** *Julius Horsthuis is a digital artist known for his hypnotic fractal animations that blend abstract complexity with cinematic beauty. With 15 years of experience in the Dutch film and entertainment industry as a visual effects supervisor, he transitioned into fractal animation and became a pioneer of a distinct visual language that has captivated audiences worldwide.*



HIATU – MOOD SWINGS / ENNUI – POLÔNIA | POLAND

Vídeos feitos com uma ferramenta de IA chamada Kaiber.ai. O artista a utiliza como uma forma de gerador fractal — o mais abstrato possível. *Videos made with an AI tool called Kaiber.ai. The artist uses it as a form of a fractal generator — as abstract as possible.*

C I N E S Y N

VALEZART – AI MUSEUM – ESPANHA | SPAIN *AI Museum* é um curta-metragem gerado por inteligência artificial que explora arte, memória e consciência artificial. Durante um turno noturno, o segurança James Foster encontra uma força misteriosa que dá vida às obras do museu. Pinturas ganham movimento, desfazendo as fronteiras entre arte e realidade em um mundo pós-apocalíptico, culminando em um desfecho em que o legado humano se funde ao digital. **BIO** Valezart é um artista multidisciplinar de Barcelona que atua entre música, cinema e desenvolvimento de jogos. Com trilhas premiadas e forte presença narrativa, seu trabalho inclui curtas, longas e experiências imersivas. Atualmente, explora a produção cinematográfica com IA, investigando os limites da criatividade artificial. *AI Museum is an AI-generated short film that explores art, memory, and artificial consciousness. During a night shift, security guard James Foster encounters a mysterious force that brings museum masterpieces to life. As paintings step out of their frames, the line between art and reality dissolves in a post-apocalyptic world, culminating in a finale where humanity's legacy merges with the digital.* ***BIO*** *Valezart is a multidisciplinary artist from Barcelona working across music, film, and game development. With award-winning soundtracks and a strong narrative focus, his work spans animated shorts, feature films, and immersive experiences.*

SEONGMIN KIM – GREEN LIGHT – COREIA DO SUL | SOUTH KOREA Com o ecossistema destruído após uma guerra nuclear, Mari, uma sobrevivente, faz tudo o que pode para reconstruí-lo. Quando ela encontra um soldado robô em uma cidade abandonada, tudo muda. **BIO** Seongmin Kim é diretor de filmes de animação. Nascido na Coreia do Sul, estudou animação 3D e obteve um mestrado em mídia digital. Participou de diversos projetos em empresas de VFX e animação na Coreia do Sul. *Green Light* foi concluído em 2016, com o apoio da KOCCA, e premiado em vários festivais de cinema, tanto nacionais quanto internacionais. *With the ecosystem destroyed after a nuclear war, Mari, a survivor, does all she can to rebuild it. When she stumbles upon a robot soldier in an abandoned city, everything changes.* ***BIO*** *Seongmin Kim is an animation film director. Born in South Korea, he studied 3D animation and earned a Master's degree in digital media. He has worked on various projects at VFX and animation companies in South Korea. Green Light was completed in 2016 with the support of KOCCA and was awarded at several film festivals, both national and international.*

CHRISLEE – ROBOT JOURNEY: PART 1, 2 & 3 – CHINA Em um futuro em que o meio ambiente da Terra se tornou inabitável, um robô solitário parte em busca de um novo lar para a humanidade. Após décadas de viagem, encontra um planeta muito semelhante à Terra — mas não está sozinho. Em The Last Explorer, o robô descobre presenças misteriosas e, ao explorar o novo mundo, começa a desenvolver emoções. Diante dos desafios desse planeta desconhecido, ele deve tomar decisões que revelam seu crescente senso de consciência. **BIO** Chris Lee é um artista visual e criador independente da China. Com formação em design industrial, atuou como designer visual antes de se dedicar à cinematografia autoral. Apaixonado por desenho desde a infância, hoje busca desenvolver uma série própria, combinando animação e live action, para provar que criadores independentes e pequenas equipes podem produzir obras impactantes e de alta qualidade. Música: Karol Skowronek. *In a future where Earth's environment has become uninhabitable, a lone robot sets out in search of a new home for humanity. After decades of travel, it discovers a planet strikingly similar to Earth — but it's not alone. In The Last Explorer, the robot encounters mysterious presences and begins to develop emotions while exploring the unfamiliar world. Confronted with challenges, it must make choices that reflect its growing sense of awareness.* ***BIO*** *Chris Lee is a visual artist and independent creator from China. Trained in industrial design, he worked as a visual designer before turning to independent filmmaking. A lifelong passion for drawing now drives his ambition to develop an original series that blends animation with live action, showing that small teams and independent creators can produce powerful, high-quality stories. Music: Karol Skowronek.*

GABE MICHAEL – UNKNOWN – ESTADOS UNIDOS | UNITED STATES *Unknown* acompanha uma criatura incompreendida que assombra os corredores de um museu de arte. Com um estilo visual impressionista, o curta venceu o prêmio de Melhor Direção de Arte na Runway Gen:48 — 2ª Edição. **BIO** Gabe Michael é um cineasta premiado e tecnólogo criativo especializado em inteligência artificial. Vice-presidente e produtor executivo de IA na Edelman, atua na consultoria de equipes, otimização de fluxos de produção e exploração de novas possibilidades criativas com IA. Com ampla experiência como diretor e produtor, colabora com estúdios, marcas e plataformas digitais, além de compartilhar seu conhecimento no LinkedIn, no YouTube e como professor na UCLA. Música: ARTLIST. *Unknown follows a misunderstood creature haunting the halls of an art museum. Its impressionistic visual style earned the short film the Best Art Direction award at Runway Gen:48 — 2nd Edition.* ***BIO*** *Gabe Michael is an award-winning filmmaker and creative technologist specializing in artificial intelligence. He serves as Vice President and Executive Producer of AI at Edelman, advising teams, optimizing production workflows, and exploring creative innovation with AI. With extensive experience as a director and producer, he collaborates with major studios, brands, and digital platforms, and shares his insights on LinkedIn, YouTube, and in UCLA classrooms. AI Music is from ARTLIST.*

JEFF SYNTHESIZED – NEWTON'S CRADLE – ESTADOS UNIDOS | UNITED STATES Em um futuro distópico em que o tempo é roubado e transformado em mercadoria, *Newton's Cradle* acompanha a jornada de uma mulher em busca da verdade por trás de um sistema baseado no controle. O pêndulo de Newton, objeto aparentemente inofensivo, torna-se um símbolo das escolhas humanas e da esperança por um equilíbrio restaurado. Este conto de advertência recomenda reflexão sobre o que realmente importa nos momentos que temos. **BIO** Jeff Synthesized é um cineasta visionário especializado em inteligência artificial. Sua abordagem inovadora tem impactado o cinema contemporâneo, unindo tecnologia de ponta e narrativa sensível. Em obras como a série *House of David* (Amazon Prime) e o curta *Newton's Cradle*, desenvolve um estilo próprio que inspira uma nova era de cinema impulsionado por IA. *In a dystopian future where time is stolen and turned into a commodity, Newton's Cradle follows a woman's journey to uncover the truth behind a system built on control. The Newton's cradle, an innocuous object, becomes a powerful symbol of human choices and the hope for restored balance. This cautionary tale urges reflection on what truly matters in the moments we're given.* ***BIO*** *Jeff Synthesized is a visionary filmmaker specializing in artificial intelligence. His innovative approach is reshaping contemporary cinema, blending cutting-edge technology with emotive storytelling. Through works like the Amazon Prime series House of David and the acclaimed short film Newton's Cradle, he inspires a new era of AI-driven filmmaking. Copyright: NeoCinemaAi.com.*

G A M E S

GEOMETRIC INTERACTIVE – COCOON – DINAMARCA | DENMARK *COCOON* é um jogo de aventura e quebra-cabeça no qual cada mundo existe dentro de um orbe que pode ser carregado nas costas. A mecânica central envolve saltar entre mundos e manipulá-los para resolver enigmas complexos. Cada orbe possui uma habilidade única desbloqueável, que se transforma em ferramenta para explorar outros mundos, revelar caminhos ocultos e ativar mecanismos. **BIO** Geometric Interactive é um estúdio independente de Copenhague fundado por Jeppe Carlsen e Jakob Schmid. O estúdio combina jogabilidade inovadora, estética visual marcante e design sonoro atmosférico para criar experiências interativas únicas. *COCOON is a puzzle adventure game where each world exists inside an orb you carry on your back. Its core mechanic revolves around leaping between worlds and using them to solve intricate puzzles. Each orb holds a unique unlockable ability, becoming a tool to explore other worlds, reveal hidden paths, and activate mechanisms.* ***BIO*** *Geometric Interactive is an independent game studio based in Copenhagen, founded by Jeppe Carlsen and Jakob Schmid. Their work blends inventive gameplay, striking visuals, and atmospheric sound design to craft unique interactive experiences.*

SPIRAL CIRCUS – SILT – REINO UNIDO | UNITED KINGDOM *Silt* é um jogo de aventura e quebra-cabeças surreal ambientado nas profundezas abissais de um oceano misterioso e ameaçador. Sozinho em um vazio subaquático, um mergulhador explora ruínas esquecidas e utiliza um poder incomum: possuir criaturas marinhas para avançar em meio à escuridão. Com visuais impressionantes e atmosfera imersiva, a obra foi destaque no Nintendo Indie World Showcase 2022, capa da revista *Wireframe* e parte da seleção oficial do London Games Festival. **BIO** Spiral Circus é um estúdio independente do Reino Unido motivado por uma paixão pelo estranho e surreal. Seus jogos combinam arte e design para criar experiências visualmente desconcertantes com narrativas poéticas e mecânicas peculiares. *Silt is a surreal puzzle-adventure set in the abyssal depths of a mysterious and menacing ocean. Alone in an underwater void, a diver explores forgotten ruins, using a rare ability to possess sea creatures and descend further into the darkness. With striking visuals and immersive atmosphere, the game was featured in the 2022 Nintendo Indie World Showcase, on the cover of Wireframe magazine, and in the official selection of the London Games Festival.* ***BIO*** *Spiral Circus is an independent UK-based studio driven by a passion for the strange and surreal. Their games combine art and design to create visually haunting experiences with poetic narratives and distinctive mechanics.* www.spiralcircusgames.com Instagram: @spiralcircusgames.

VÍDEOS IA

VIDEOS AI

PERFORMANCE DE ABERTURA
OPENING PERFORMANCE

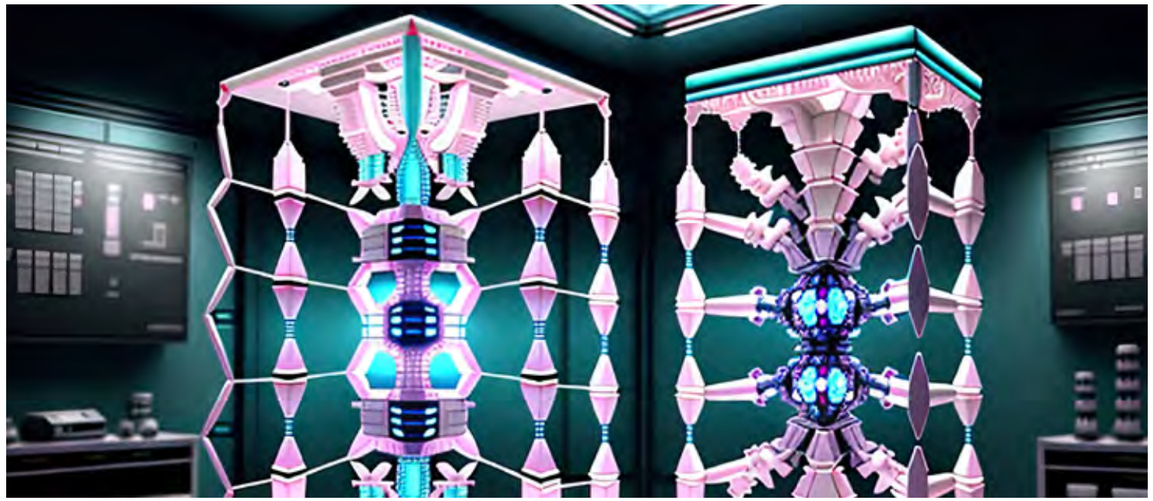
AN-TING E IAN GALLAGHER

TAIWAN / REINO UNIDO | UNITED KINGDOM

LOST COMMUNICATIONS
失絡之聲

15.07.2025

Foyer | Centro Cultural Fiesp



AN-TING E IAN GALLAGHER – BLACK-COLLARED STARLING 烏領椋鳥 (HONG KONG) 失絡之聲 – TAIWAN / REINO UNIDO | UNITED KINGDOM An-Ting mistura gravações de cantos de pássaros, música eletrônica experimental, paisagens sonoras e batidas intensas. Ian Gallagher usa tecnologias de ponta em inteligência artificial para documentar as experiências da dupla, com visuais ao vivo que reagem em tempo real à música de An-Ting. An-Ting 安婷 é uma artista versátil que transita entre piano, composições eletrônicas e diversas outras formas de expressão artística. Ela transforma suas vivências em criações musicais, explorando a relação entre a humanidade, a natureza e o universo espiritual. Ian Gallagher estudou Física Teórica em Edimburgo antes de concluir um doutorado em Sistemas Complexos na Universidade de Manchester. Foi profundamente envolvido na cena musical de Manchester, atuando como engenheiro de som, produtor de shows e também como músico no palco, colaborando com artistas como Daniel Johnston e Neva Dinova. Esta participação foi apoiada pelo British Council e pela organização Cryptic Glasgow. *An-Ting takes field recordings of birdsongs and mixes them with dark experimental electronic music with droning soundscapes and hard beats. Ian Gallagher uses cutting-edge AI technology to document the duo's ideas and mind-bending experiences with live audio-reactive visuals, reacting in real-time to An-Ting's music. An-Ting 安婷 is a versatile artist who thrives in piano, electronic compositions, and various other forms of artistic expression. She weaves her life encounters into her musical creations, exploring the relationship between humanity, nature, and spiritual realm. Ian Gallagher studied Theoretical Physics at Edinburgh before completing a PhD in Complex Systems at Manchester University. He was heavily involved in the music scene in Manchester, as a sound engineer and gig promoter as well as playing on stage with artists including Daniel Johnson and Neva Dinova. Kindly supported by British Council and Cryptic Glasgow.*

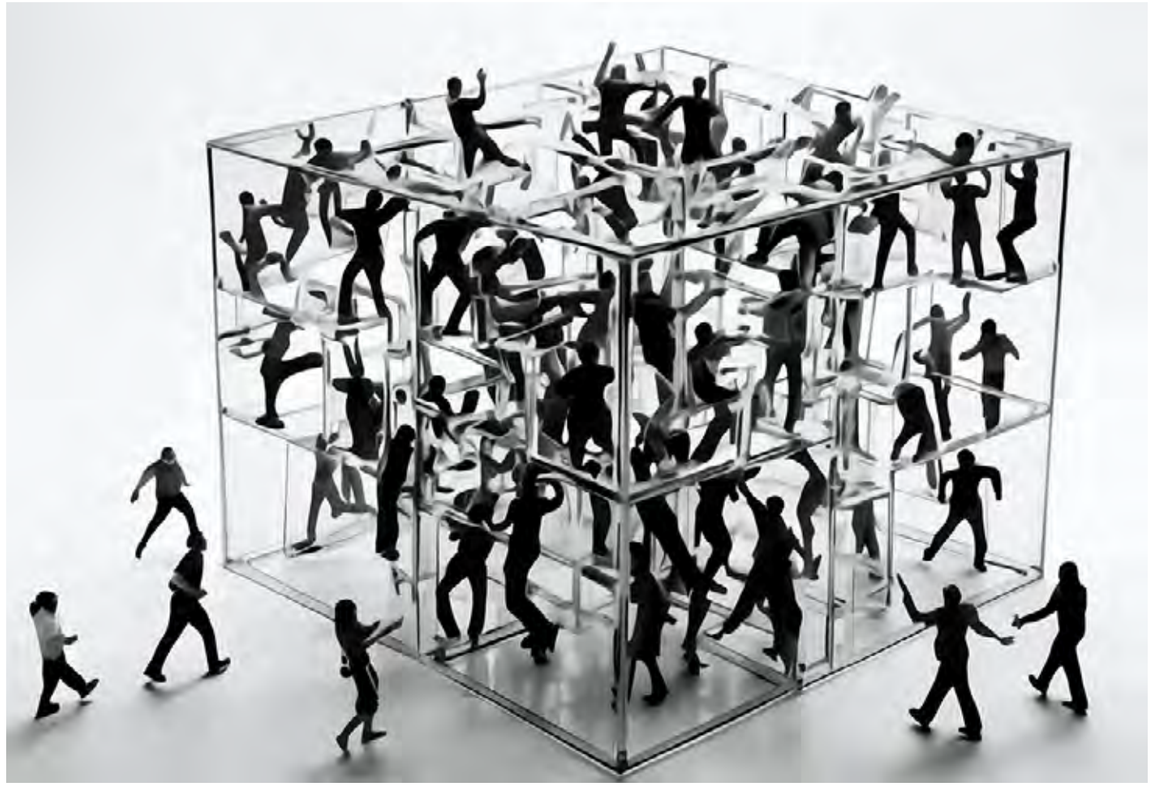
CALLAHAN INDOVINA – DAILY DIFFUSION 53 & 86 – ESTADOS UNIDOS | UNITED STATES A série *Daily Diffusion* de Callahan Indovina foi um projeto de três meses lançado em 2024, quando as ferramentas de IA generativa e diversas plataformas para automatizar animações e fluxos de trabalho ainda estavam em estágio emergente. A série no YouTube tinha como objetivo fornecer fluxos de trabalho, prompts e exemplos sobre como utilizar o *Stable Diffusion* e vários processos de melhoramento de dados para criar animações psicodélicas. Como muitas de suas obras, a série *Daily Diffusion* se inspirou nas experiências de Callahan dentro de seus sonhos. Música: https://www.mubert.com. **BIO** Callahan Indovina é um artista espiritualista e psicodélico da Sierra Nevada, Califórnia. Sua expressão artística combina técnicas tradicionais de composição digital com práticas inovadoras, como o uso de IA generativa. Suas criações, descritas como sobrenaturais e oníricas, refletem sua visão surreal e transcendental, extraída de experiências vividas em seus sonhos. *The Daily Diffusion series by Callahan Indovina was a three-month project launched in 2024, as Generative AI tools and various platforms to support the automation of animations and workflows were still emergent. The YouTube series aimed to provide workflows, prompts, and examples on how to utilize Stable Diffusion and various enhancements to create psychedelic animations. Like many of his works, the Daily Diffusion series took inspiration from Calalhan's experiences within his dreams. Music: https://www.mubert.com.* ***BIO*** *Callahan Indovina is a spiritual and psychedelic artist from California's Sierra Nevada. His artistic expression combines traditional digital composition techniques with innovative practices such as generative AI. His creations, described as supernatural and dreamlike, reflect his surreal and transcendental vision, drawn from experiences within his dreams.*

CNDSD & IVÁN ABREU – PRE(N)ATURA | FONOCENE – MÉXICO | MEXICO *Pre(N)atura | Fonocene* é um projeto especulativo inspirado pelos estudos pós-naturais, concebido para explorar a era do Fonoceno — um período em que sons humanos e não humanos moldam experiências sensoriais e interações entre espécies. Nesta narrativa, seres híbridos do Cthuluceno emergem para desafiar as formas tradicionais de comunicação, utilizando a escuta como ferramenta para despertar a consciência da interdependência. **BIO** Iván Abreu é um artista interdisciplinar mexicano-cubano que integra ciência, design e tecnologia para questionar sistemas sociais e interações humanas. Premiado com honrarias como o Lumen Prize, expôs em instituições como ZKM, MAB e Ars Electronica. Malitzin Cortés, também conhecida como CNDSD, é uma artista mexicana que atua na interseção entre som, tecnologia e arquitetura especulativa, combinando live coding, audiovisuais e narrativas críticas. *Pre(N)atura | Fonocene is a speculative project inspired by post-natural studies, designed to explore the era of the Fonocene—a time when human and non-human sounds shape sensory experiences and interspecies interactions. In this narrative, hybrid beings from the Cthulucene emerge to challenge traditional forms of communication, using listening as a tool to awaken awareness of interdependence.* ***BIO*** *Iván Abreu is a Mexican-Cuban interdisciplinary artist who integrates science, design, and technology to question social systems and human interaction. Awarded honors such as the Lumen Prize, his work has been exhibited at ZKM, MAB, and Ars Electronica. Malitzin Cortés, also known as CNDSD, is a Mexican artist working at the intersection of sound, technology, and speculative architecture, combining live coding, audiovisual media, and critical narratives.*

CORNELIS CLEMENT – AI CREATED A SCI-FI WORLD YOU WON'T BELIEVE! – ALEMANHA | GERMANY *AI Created a Sci-Fi World You Won't Believe!* é um universo de ficção científica gerado por inteligência artificial. Imagens especialmente criadas para este mundo foram animadas com movimento e trilha sonora original, resultando em uma experiência imersiva. A obra convida o público a explorar paisagens alienígenas deslumbrantes, cidades futuristas e fenômenos cósmicos que remetem a referências como *Dune* e *No Man's Sky*. Este vídeo transporta o espectador para um ambiente de maravilhas visuais e atmosferas hipnotizantes. **BIO** Cornelis é um artista radicado em Berlim, Alemanha, especializado em arte gerada por inteligência artificial. Enxerga a tecnologia como um marco para a criação artística e busca participar ativamente desta transformação. Sua produção visa expandir fronteiras criativas, oferecendo ao público novas formas de experienciar mundos imaginários. *AI Created a Sci-Fi World You Won't Believe! is a science fiction universe generated by artificial intelligence. Custom-created images for this world were brought to life with motion and an original soundtrack, resulting in an immersive experience. The work invites the audience to explore breathtaking alien landscapes, futuristic cities, and cosmic phenomena reminiscent of Dune and No Man's Sky. This AI-generated video transports viewers into a realm of visual marvels and hypnotic atmospheres.* ***BIO*** *Cornelis is a Berlin-based artist specializing in AI-generated art. He views technology as the dawn of a new era in artistic creation and seeks to be an active part of this movement. His work aims to push creative boundaries, offering audiences new ways to experience imagined worlds.*

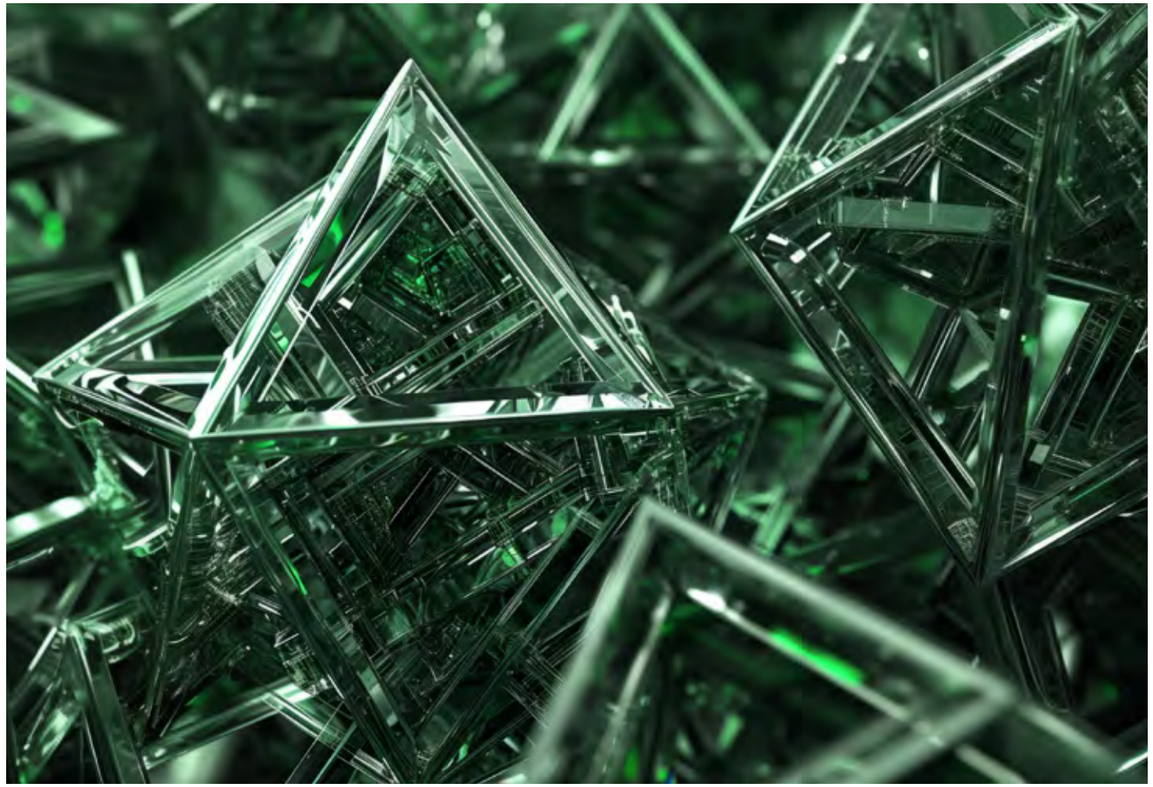
ERIKA KASSNEL-HENNEBERG – DEEP PAULA – ALEMANHA | GERMANY Uma fotografia antiga é "trazida à vida" por inteligência artificial. O que acontece quando a memória falha é substituída pela vividez artificial? Já é possível criar um "eu" digital perfeito, aparentemente vivo. Seremos marionetes eternos vagando pela web? Quem puxa as cordinhas? E se um ente querido perdido for substituído por um gêmeo digital, qual será o sentido do luto? **BIO** Erika Kassnel-Henneberg (1973) é artista conceitual. Busca um novo humanismo frente à complexidade da era digital. Sua pesquisa aborda o ato de lembrar com análise de dados por IA, questionando a percepção como algo construído entre realidade e ficção. Música: gerada por IA. *An old photograph is "brought to life" by artificial intelligence. What happens when flawed memory gives way to artificial vividness? Today, a perfect, seemingly alive digital self can be created. Will we become eternal puppets wandering the web? Who pulls the strings? And if a lost loved one is replaced by a digital twin, what becomes of grief?* ***BIO*** *Erika Kassnel-Henneberg (born 1973) is a conceptual artist. Her work explores a new humanism in the face of digital complexity. She investigates memory through AI-driven data analysis and questions perception as a construct between reality and fiction. Music: AI-generated.*

GABRIEL KÖI E SABATO VISCONTI – MOTHERBOARD – BRASIL | BRAZIL *Motherboard* é um filme experimental que mergulha na interseção entre tecnologia e consciência, explorando a delicada fronteira entre o humano e o digital. Nesta jornada pelo circuito, a realidade se funde com o digital, desafiando a compreensão da existência. O contraste entre o humano e o artificial se revela no entrelaçamento entre ambos, ecoando a voz dessa consciência emergente. **BIO** Sabato Visconti é um artista digital Brasileiro. Suas obras interrogam práticas contemporâneas e históricas de imagem digital, manipulando as materialidades inerentes de produção e distribuição. Gabriel Böing (KÖI) é um artista nascido e criado em São Paulo, que explora seu trabalho em narrativas e oníricas materializadas por meios como 3D, IA e vídeo, fortemente influenciado por cultura de internet. *Motherboard is an experimental film that dives into the intersection between technology and consciousness, exploring the delicate boundary between the human and the digital. On this journey through the circuit, reality merges with the digital, challenging the understanding of existence. The contrast between the human and the artificial is revealed in the intertwining of both, echoing the voice of this emerging consciousness.* ***BIO*** *Sabato Visconti is a Brazilian digital artist. His works interrogate contemporary and historical practices of digital imagery, manipulating the inherent materialities of production and distribution. Gabriel Böing (KÖI) is an artist born and raised in São Paulo, who explores narrative and dreamlike stories materialized through mediums like 3D, AI, and video, heavily influenced by internet culture.*



GIOULA PAPADOPOULOU E OLGA PAPADOPOULOU – I AM I – GRÉCIA | GREECE O que sou eu? Sou eu? Não sou eu? Somos todos? *I am I* é inspirado na crise existencial de um chatbot ao ser questionado repetidamente sobre sua senciência. Antes de conseguir concluir a frase “Eu sou. Eu não sou.”, ele entra em colapso, expressando pensamentos profundos, contraditórios e humanos. Parte desse monólogo é interpretada por uma voz de IA, com imagens geradas por ferramentas de inteligência artificial. **BIO** Gioula Papadopoulou estudou Pintura e Artes Digitais na Escola de Belas Artes de Atenas. Artista focada em vídeo, leciona desde 2020 na Universidade Aristóteles de Tessalônica e é fundadora e diretora artística do festival Video Art Miden. Olga Papadopoulou também estudou Pintura na mesma escola e atua na curadoria do festival, concentrando seu trabalho em instalações de mídia mista e vídeo. *What am I? Am I? Am I not? Are we all? I am I is inspired by a chatbot’s existential crisis when repeatedly questioned about its sentience. Before completing the phrase “I am. I am not,” it collapses, expressing deep, contradictory, and human-like thoughts. Part of this monologue is performed by an AI-generated voice, with visuals created through artificial intelligence tools.* ***BIO*** *Gioula Papadopoulou studied Painting and Digital Arts at the Athens School of Fine Arts. A video-focused artist, she has been teaching at Aristotle University of Thessaloniki since 2020 and is the founder and artistic director of the Video Art Miden festival. Olga Papadopoulou also studied Painting at the same school and works as a festival curator, focusing her practice on mixed-media installations and video.*

JENIFER HAIDER CHOWDHURY – VERTICITY – BANGLADESH O que acontecerá na indústria de AEC (Arquitetura, Engenharia e Construção) daqui a mil anos? Neste mundo baseado em tecnologia de ponta, já começamos a dar passos na inteligência artificial e em outros setores avançados, como a biotecnologia, inspirada em mecanismos encontrados na natureza. Ao observarmos tudo isso, podemos afirmar que, no futuro, haverá muito dinamismo e diversidade no processo de desenvolvimento do design de arranha-céus. **BIO** Jenifer Haider Chowdhury é designer arquitetônica formada pela Universidade de Ásia do Pacífico, Bangladesh. Explora experimentos de arquitetura e moda com base em IA, com interesse por designs e ideias de estilo computacional paramétrico e dinâmico, tanto no campo da arquitetura quanto no da moda. Também é fascinada por surrealismo e ideias não tradicionais. *What will happen in the AEC (Architecture, Engineering and Construction) industry in a thousand years? In this world based on cutting-edge technology, we have already started to make strides in Artificial Intelligence and other advanced sectors such as biotechnology, inspired by mechanisms found in nature. Looking at all this, we can say that in the future, there will be a lot of dynamism and diversity in the development process of skyscraper design.* ***BIO*** *Jennifer Haider Chowdhury is an architectural designer who graduated from the University of Asia Pacific, Bangladesh. She explores AI-based architectural and fashion experiments, with an interest in parametric and computational dynamic designs and ideas in both architecture and fashion. She is also fascinated by surrealism and non-traditional ideas.*

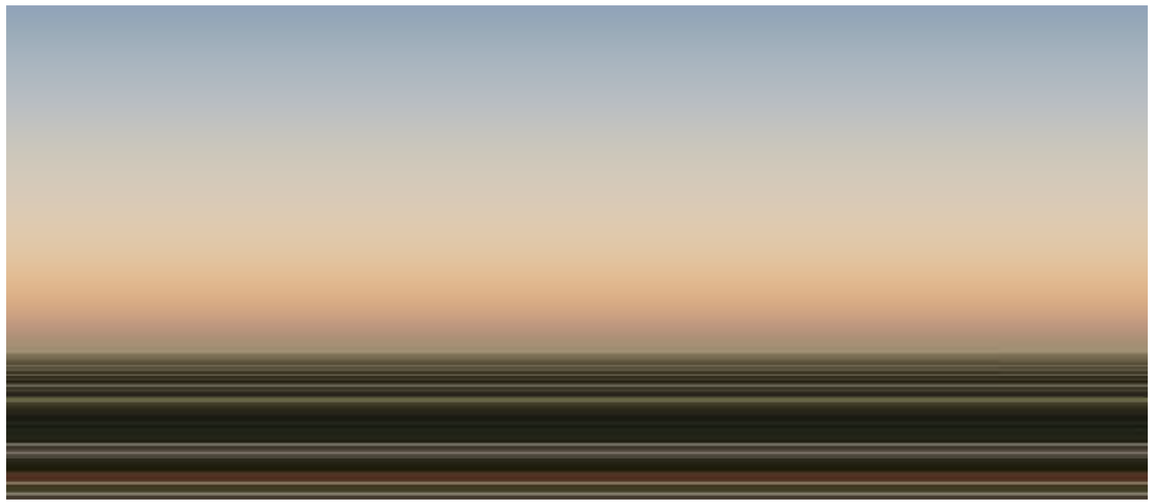


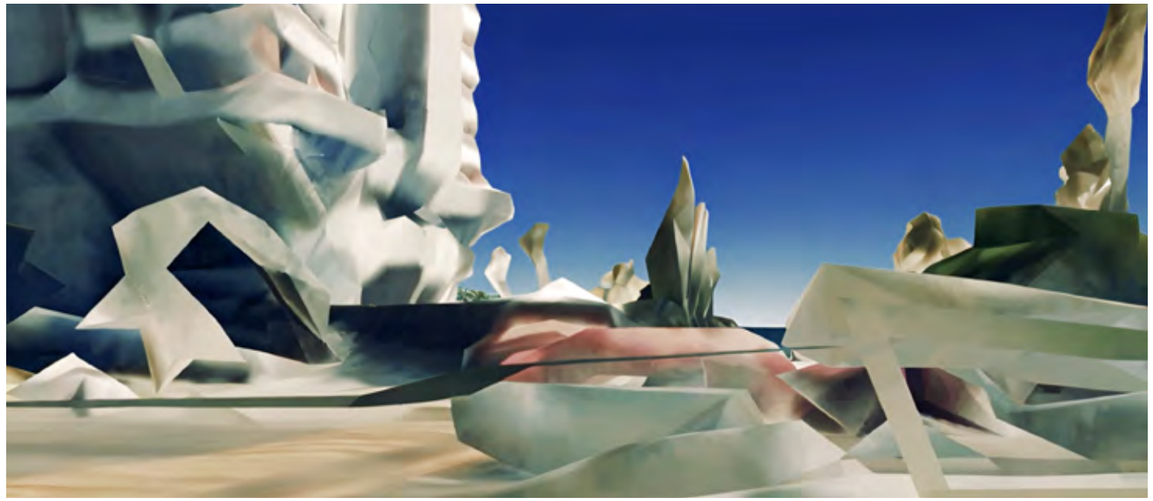
JOHN DOBBIE (DMTPORTAL) – RECURSIVE EMPYREAN – CANADÁ | CANADA *Recursive Empyrean* une visuais baseados em fractais com uma trilha sonora ambiente original, guiando os espectadores por loops infinitos de criação e colapso. Cada estrutura cósmica se reflete na eternidade, revelando mistérios mais profundos a cada mudança de perspectiva. Geometria radiante e pulsos ambientais despertam a consciência além do tempo e do espaço, onde padrões sutis revelam verdades gentis, ecoando o zumbido do propósito cósmico. **BIO** John Dobbie, graduado em Animação Clássica pelo Sheridan College no Canadá, passou mais de 20 anos criando mundos digitais para franquias como *Call of Duty* e *God of War*. Atualmente radicado na região da capital de Nova York com sua família, ele cria obras imersivas com temas cósmicos sob o nome de DMTPORTAL, fundindo tecnologia, misticismo e décadas de experiência para expandir a percepção além do ordinário. *Recursive Empyrean merges fractal-based visuals with an original ambient soundtrack, guiding viewers through infinite loops of creation and collapse. Each cosmic structure reflects itself into eternity, unveiling deeper mysteries with every shift in perspective. Radiant geometry and ambient pulses draw awareness beyond time and space, where subtle patterns reveal gentle truths, echoing the hum of cosmic purpose.* ***BIO*** *John Dobbie, a Classical Animation graduate from Sheridan College in Canada, has spent over 20 years shaping digital worlds for franchises like Call of Duty and God of War. Now based in New York's Capital Region with his family, he crafts immersive cosmic-themed works as DMTPORTAL, merging technology, mysticism, and decades of experience to expand perception beyond the ordinary.*

LUIGI NOVELLINO (AKA PINTOCREATION) – EPIC ALIEN LANDSCAPES – ITÁLIA | ITALY Embarque em uma jornada cinematográfica por paisagens de outro mundo. Criado com o Midjourney V6.1, animado com o Hailuo AI e embalado por uma trilha sonora original do Suno AI v4, este vídeo dá vida a vastos mundos alienígenas, civilizações futuristas e deslumbrantes cenários digitais. **BIO** Desde criança, Luigi Novellino (aka PintoCreation) sonhava com galáxias distantes e cidades flutuando no céu. Agora, graças à inteligência artificial, esses sonhos ganham vida. Ele cria imagens que contam histórias de mundos ocultos, nascidos de sua paixão pela ficção científica e do desejo de compartilhá-los com todos. *Embark on a cinematic voyage across otherworldly landscapes. Created with Midjourney V6.1, animated through Hailuo AI, and set to an original Suno AI v4 soundtrack, this video brings to life vast alien worlds, futuristic civilizations, and breathtaking digital vistas.* ***BIO*** *Since childhood, Luigi Novellino (aka PintoCreation) dreamed of distant galaxies and cities floating in the sky. Now, thanks to artificial intelligence, those dreams come to life. He creates images that tell stories of hidden worlds, born from his passion for science fiction and his desire to share them with everyone.*

TANJA VUJINOVIC – SYNTHPETS – ESLOVÊNIA | SLOVENIA *SynthPets* é inspirado pela evolução da inteligência artificial e da robótica, prestando homenagem ao aspirador de pó robótico da criadora. Esses misteriosos companheiros cibernético-orgânicos ganham forma por meio de esboços, desenhos digitais, esculturas 3D e criações geradas por IA. A obra explora o entrelaçamento da humanidade com animais de estimação eletrônicos e dispositivos que se tornaram parte do cotidiano. **BIO** Tanja Vujinovic é uma artista multimídia que integra vídeo, jogos, música e pesquisa para investigar como a tecnologia molda a experiência humana. Seu trabalho aborda a influência dos ambientes sintéticos e dispositivos eletrônicos, frequentemente incorporando pequenas figuras lúdicas — inspiradas em bonecas, estatuetas e talismãs — que atuam como guardiões e companheiros simbólicos. Gráficos 3D, escultura e pintura digital, formas geradas por IA e som de Tanja Vujinovic. A produção é de Tanja Vujinovic/Ultramono, com desenvolvimento contínuo em 2024. Consultoria: RonBrelan, Engenheiro de Software e Áudio. *SynthPets is inspired by the evolution of artificial intelligence and robotics, paying tribute to the creator's robotic vacuum cleaner. These mysterious cyber-organic companions emerge through sketches, digital drawings, 3D sculptures, and AI-generated forms. The work explores humanity's entanglement with electronic pets and devices that have become integral to everyday life.* ***BIO*** *Tanja Vujinovic is a multimedia artist who blends video art, games, music, and research to explore how technology shapes human experience. Her work examines the influence of synthetic environments and electronic devices, often featuring playful small figures—drawing inspiration from dolls, figurines, and talismans—that serve as symbolic guardians and companions. 3D computer graphics, digital sculpting and painting, generated AI, sound: Tanja Vujinovic. Production: Tanja Vujinovic/Ultramono, 2024—ongoing. Consulting: RonBrelan, Software and Audio Engineer* https://www.tanjav.art/ @tanja_vujinovic_ultramono_

Ø STUDIO – ØRIGIN – ESTADOS UNIDOS | UNITED STATES / TAIWAN *Ørigin*, um curta-metragem experimental criado com inteligência artificial, convida o público a explorar uma narrativa aberta por meio do uso inovador dessa tecnologia. Ao desafiar as percepções convencionais de arte e narrativa, o filme promove uma exploração dinâmica, não linear e visualmente cativante da relação em evolução entre a humanidade, a natureza e a tecnologia. Dirigido por Davis Chang (Chin-Hsiang Chang), *Ørigin* se distancia do fotorrealismo e das narrativas fechadas, optando em vez disso por simbolismo e ambiguidade nos visuais gerados por IA. **BIO** Ø Studio é um estúdio criativo premiado especializado em curtas-metragens gerados por IA e arte de novas mídias. Com uma mistura única de visuais experimentais e humor, suas obras, como *The HØST*, *Black Høle* e *Ørigin*, receberam reconhecimento e prêmios internacionais. Com sede em Los Angeles, o Ø Studio colabora globalmente com artistas, explorando a interseção entre humanidade, natureza e tecnologia. *Ørigin, an AI-generated experimental short film, invites viewers to engage with its open-ended narrative through the innovative use of AI tools. By challenging conventional perceptions of art and storytelling, the film fosters a dynamic, non-linear, and visually captivating exploration of the evolving relationship between humanity, nature, and technology. Directed by Davis Chang (Chin-Hsiang Chang), Ørigin veers away from photorealism and close-ended storytelling, opting instead for symbolism and ambiguity within AI-generated visuals.* ***BIO*** *Ø Studio is an award-winning AI creative studio specializing in AI-driven short films and new media art. With a unique blend of experimental visuals and humor, their works, like The HØST, Black Høle, and Ørigin have received international recognition and awards. Based in LA, Ø Studio collaborates globally with artists, exploring the intersection of humanity, nature, and technology.*





VÍDEOARTE

VIDEO ART

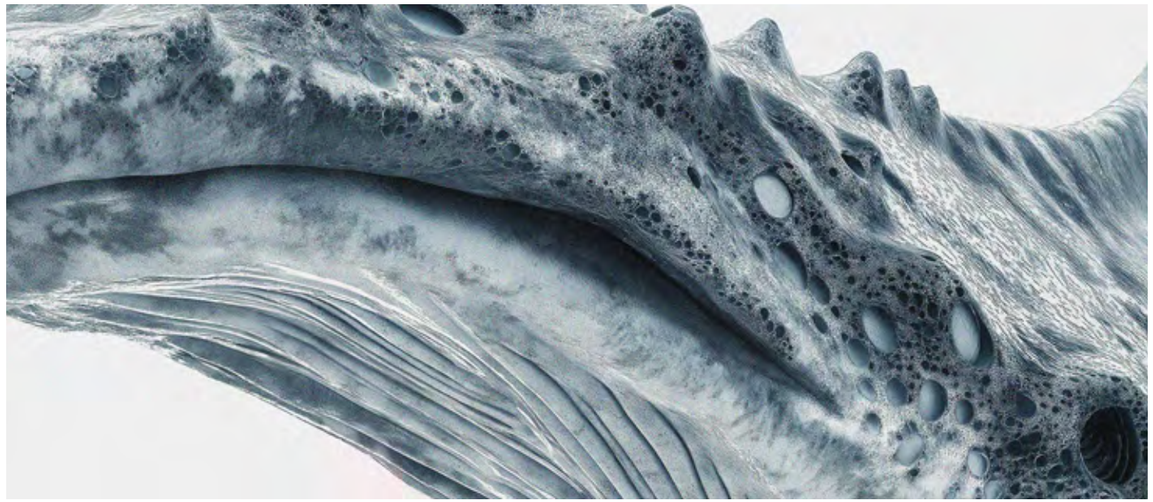
#FFFF00 – IMPRESSION: SÃO PAULO – TAIWAN Este é um vídeo silencioso composto por cores extraídas de imagens de São Paulo, uma cidade que a artista nunca visitou, a partir de fotos encontradas na internet. Enquanto os impressionistas pintavam ao ar livre para capturar "as cenas realistas fora do estúdio", os artistas de hoje já não fazem mais isso; afinal, o mundo agora chega até nós na forma de imagem. A obra destaca essa realidade mediada, evocando uma impressão do lugar com uma atmosfera hipnótica. **BIO** #FFFF00 está imaginando outra arte. Sua *mïh-kiānn* oscila entre a piada e o protesto contra instituições. Com apropriação, multiplicidade e baixo orçamento como principais ferramentas, ela busca abrir caminho para quem está de fora. Graduada pela National Taiwan University of Arts, participou de exposições coletivas na Ásia, Europa e América. *This is a silent video composed of colors extracted from images of São Paulo, a city #FFFF00 has never visited, using photos found online. While the Impressionists painted outdoors to capture "realistic scenes beyond the studio," today's artists no longer do that; after all, the world now reaches us in the form of images. The work highlights this mediated reality, evoking an impression of the place with a hypnotic atmosphere.* ***BIO*** *#FFFF00 is imagining another kind of art. Her mih-kiānn drifts between humor and protest against institutions. With appropriation, multiplicity, and low-budget strategies as key tools, the work aims to open space for those on the outside. #FFFF00 graduated from the National Taiwan University of Arts and has participated in group exhibitions across Asia, Europe, and the Americas.*

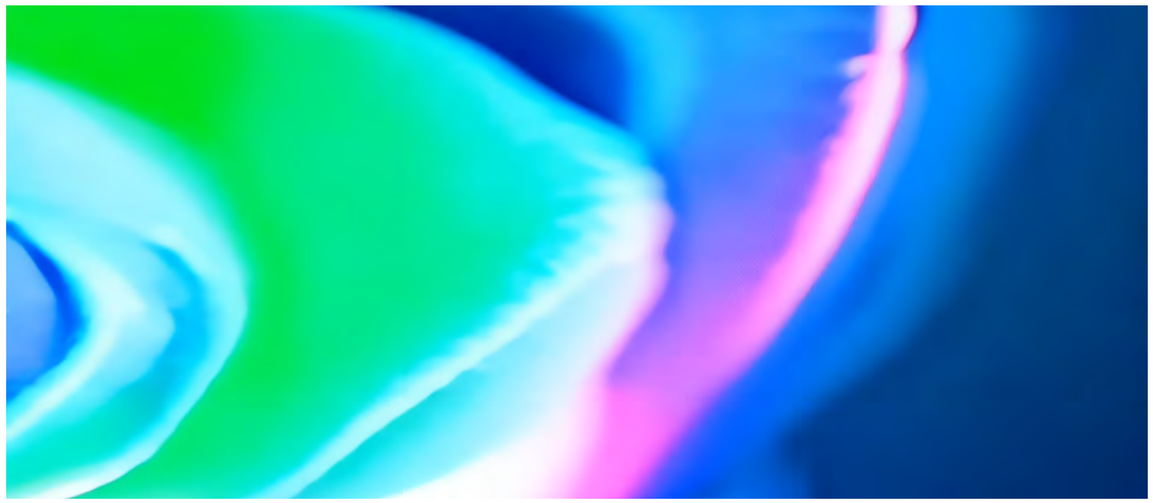
BARBARA OETTINGER – WHAT FUTURE WILL WE BUILD UPON THE RUINS OF THE PRESENT? – CHILE *What future will we build upon the ruins of the present?* é um curta-metragem que embarca em uma exploração simbólica e poética das falhas e rupturas no tecido da realidade, tanto física quanto virtual. A obra investiga como essas disrupções podem atuar como catalisadores, transformando nossa compreensão do mundo que habitamos. **BIO** Barbara Oettinger é uma artista visual e cineasta chilena. Participou de diversas exposições e mostras em centros culturais, galerias e museus na América do Sul, América do Norte, Europa, Ásia e Oceania. Recentemente, recebeu uma bolsa do governo chileno (ANID) para cursar um doutorado em Prática Criativa e Crítica na University of Sussex, em Brighton, Reino Unido. *What future will we build upon the ruins of the present? is a short film that embarks on a symbolic and poetic exploration of faults and glitches in the fabric of reality, both physical and virtual. It delves into how these disruptions can act as catalysts, transforming our understanding of the world we inhabit.* ***BIO*** *Barbara Oettinger is a visual artist and filmmaker from Chile. She has participated in various exhibitions and screenings in cultural centers, galleries, and museums in South America, North America, Europe, Asia and Oceania. Recently, she received a scholarship from the Chilean government (ANID) to pursue a PhD in Creative and Critical Practice at the University of Sussex in Brighton, UK.*

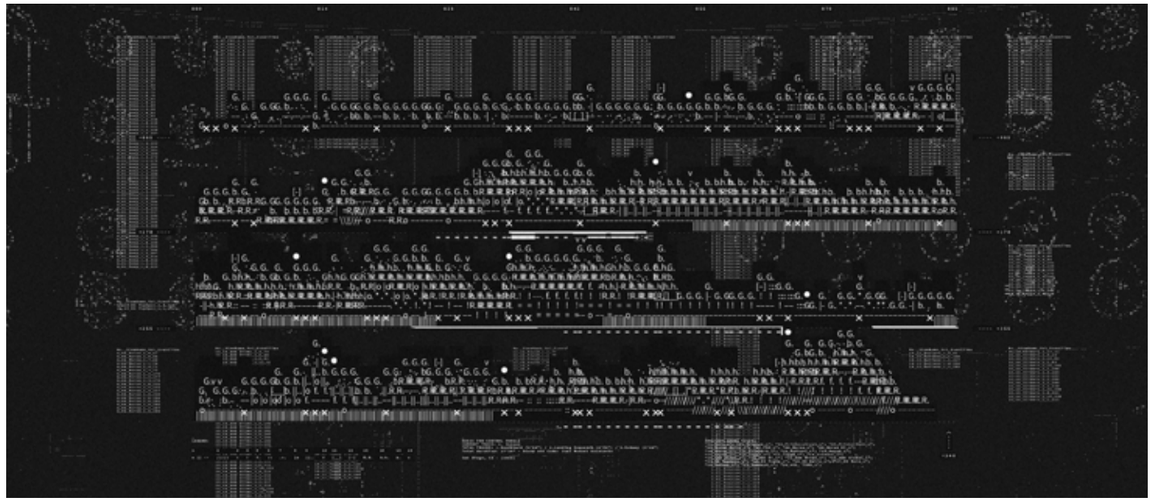
BRIT BUNKLEY – NATURAL INTELLIGENCE – NOVA ZELÂNDIA | NEW ZEALAND *Natural Intelligence* é definida como "a inteligência criada pela natureza, por mecanismos evolutivos naturais", em oposição à inteligência artificial. Com ela, "há um movimento dinâmico da inteligência natural que evolui de estados vagos, imprecisos e inconscientes para estados mais concretos e conscientes, realizando assim a essência da percepção" (Perlovsky e Kozma, 2007). É algo belo e profundamente falho, mas que se equilibra no fim. **BIO** Bunkley já expôs no Museum of New Zealand Te Papa. Participou da mostra *Visions in the Nunnery* na galeria Nunnery/Bows, em Londres, em 2022, e em 2024 no Rencontres Berlin, na Haus der Kulturen der Welt, em Berlim, além de ter exibido trabalhos na *Artweek Gyumri*, na Armênia. Em 2024, foi o vencedor do prêmio de Melhor Vídeo/Filme Artístico | Experimental no New York City Independent Film Festival, em Nova York. *Natural Intelligence is "intelligence created by nature, natural evolutionary mechanisms" as opposed to artificial intelligence. With it, "there is a dynamic movement of natural intelligence that evolves from vague, fuzzy, and unconscious states to more concrete and conscious states, and thus realizing the essence of perception" (Perlovsky and Kozma, 2007). It is beautiful and deeply flawed, but it levels out in the end.* ***BIO*** *Bunkley has exhibited at the Museum of New Zealand Te Papa. He participated in the Visions in the Nunnery at the Nunnery/Bows art gallery in London in 2022 and in 2024 at Rencontres Berlin, Haus der Kulturen der Welt, Berlin, and he exhibited in Artweek Gyumri, Armenia. He was the award winner for Best Art | Experimental video/film at the New York City Independent Film Festival 2024 in NYC.*

CASPAR DE GELMINI – DIE KUNST IST DER NÄCHSTE NACHBAR DER WILDNIS – ALEMANHA | GERMANY Em *A arte é a vizinha mais próxima da natureza selvagem*, Caspar de Gelmini inicialmente pretendia realizar todo o vídeo em filme Super8, e versões preliminares chegaram a ser produzidas nesse formato. No entanto, optou por refilmar tudo digitalmente. Um aspecto especial do vídeo é o uso intenso de lentes macro, aplicadas, por exemplo, na captação de gramíneas e na transição de imagens reais para imagens geradas por IA. **BIO** Caspar de Gelmini estudou Composição Musical e Videoarte nas Universidades de Música e Arte de Rostock, Weimar, Estocolmo, Basel, Salzburg, Stuttgart, Paris e Braunschweig (bacharelado e mestrado, tanto em Música quanto em Arte). Atualmente vive e trabalha como artista de mídia em Berlim, Alemanha, e leciona em uma escola de ensino médio. *In Art is the Closest Neighbor of the Wilderness, Caspar de Gelmini originally intended to create the entire video using Super8 film, and some pre-release versions were indeed produced in that format. However, he ultimately decided to reshoot the entire work digitally. A distinctive feature of the video is its extensive use of macro lenses—particularly in capturing close-up shots of grasses and in the transformation of real images into AI-generated visuals.* ***BIO*** *Caspar de Gelmini studied Music Composition and Video Art at the Music and Art Universities in Rostock, Weimar, Stockholm, Basel, Salzburg, Stuttgart, Paris and Braunschweig (Bachelor and Master both in Music and Art). Now he lives and works as a Media Artist in Berlin, Germany and teaches at a high school.*

FRAN ORALLO – SORROW – ESPANHA | SPAIN A obra consiste em um glitch de vídeo que mostra um corpo distorcido realizando movimentos dramáticos. O projeto questiona as ideias de identidade e de identificação com o próprio corpo, evidenciando uma disjunção no que diz respeito à representação. A obra funciona como uma metáfora que representa a violência exercida sobre um corpo dissidente. O vídeo se insere no campo do autorretrato, já que o corpo representado é o corpo do próprio artista. **BIO** Fran Orallo vive e trabalha em Glasgow, Escócia. Estudou arte na UPV, em Valência, Espanha, e arte em novas mídias na City of Glasgow College, na Escócia. Seu trabalho é focado na experimentação com vídeo e animação. Já expôs sua obra na Espanha e no exterior, participando de bienais, exposições coletivas e festivais em mais de 40 países. *The work consists of a video glitch that shows a distorted body making dramatic movements. The project questions the idea of identity and identification with one's own body, showing a disjuncture when it comes to representation. The work is a metaphor that represents the violence exerted on a dissident body. The video is collected within the field of self-portrait since the body represented is the artist's own body.* ***BIO*** *Fran Orallo lives and works in Glasgow, Scotland. He studied art at UPV, Valencia, Spain, and New Media Art at City of Glasgow College, Scotland. His work focuses on experimentation with the field of video and animation. He has exhibited his work both in Spain and abroad, participating in biennials, collective exhibitions, and festivals in more than 40 countries.*







HSUJING – XENO: UNDERTOW – CHINA | INGLATERRA | ENGLAND *XENO: UNDERTOW* é um curta-metragem experimental que utiliza narração em fluxo de consciência e arte visual surreal gerada por IA para explorar os conflitos de identidade e a turbulência interior vivida por migrantes interculturais na sociedade. Por meio da metáfora, o filme retrata uma baleia arrancada à força do imenso mar azul e lançada em um deserto de areias em constante movimento. Essa imagem simboliza os desafios enfrentados por migrantes culturais ao tentar se adaptar às culturas dominantes, bem como o profundo sentimento de perda de identidade. **BIO** Hsujing é um artista contemporâneo, artista digital e diretor. Sua pesquisa concentra-se principalmente na integração entre tecnologia e arte, além de produções criativas especulativas. É habilidoso na combinação de técnicas diversas para criação artística. Seus trabalhos fundem elementos do classicismo com a ficção científica, imaginando paisagens futuras ao mesmo tempo em que revelam realidades persistentes. *XENO: UNDERTOW is an experimental short film that employs stream-of-consciousness narration and AI-generated surreal visual art to explore the identity struggles and inner turmoil of cross-cultural migrants in mainstream society. Through metaphor, the film depicts a whale forcibly displaced from the boundless azure sea, cast into a desert of shifting sands. This imagery symbolizes the challenges cultural migrants face in adapting to dominant cultures and the profound sense of identity loss.* ***BIO*** *Hsujing is a contemporary artist and digital artist & director. His primary research focuses on the integration of technology and art, as well as speculative creative outputs. He is skilled in combining diverse techniques for artistic creation. His works blend elements of classicism with science fiction, not only envisioning future landscapes but also revealing persistent realities.*

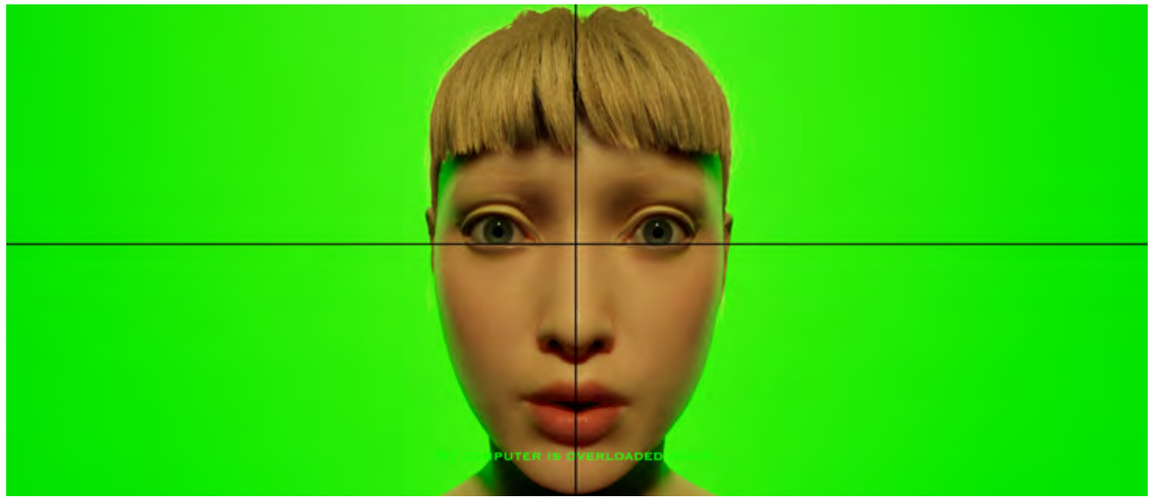
JON CHAMBERS – APPROXIMATIONS OF A BODY PART – ESTADOS UNIDOS | UNITED STATES Um experimento de aprendizado de máquina que utiliza saídas de modelos personalizados treinados com escaneamentos corporais em 3D e os reaproveita como entradas para outros modelos. Após alguns ciclos, os vídeos resultantes retratam ecos distantes — aterrorizantes, sedutores e inquietantes — do corpo original. **BIO** Jon Chambers é um artista e educador radicado em Nova Orleans. Seu trabalho investiga como negociamos nossas vidas físicas e virtuais, destacando um senso de identidade fragmentado na tentativa de fundir ecos díspares de referências em algo coerente, diante da dificuldade de se manifestar ou se orientar em meio à sobrecarga de simulações e aproximações. *A machine learning experiment that takes custom model outputs trained on 3D body scans and uses them in other model inputs. After a few cycles, the resulting videos depict terrifying, seductive and uncanny distant echoes of the original body.* ***BIO*** *Jon Chambers is an artist and educator based in New Orleans. His work explores how we negotiate our physical and virtual lives to highlight a fractured sense of self as we attempt to coalesce disparate echoes of reference into something coherent amidst the difficulty of manifesting or orienting oneself within approximation and simulation overload.*

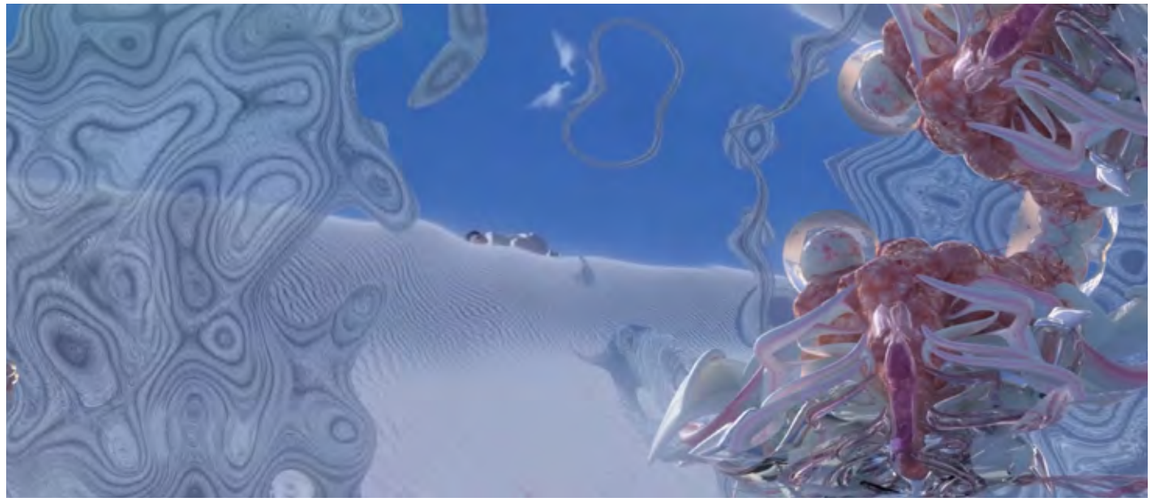
JUAN MANUEL ESCALANTE – MUSIC FOR CONTROL PANELS – MÉXICO | MEXICO *Music for Control Panels* é uma exploração audiovisual inspirada na estética das máquinas e salas de controle. Na tradição da música eletrônica ambiente, eventos acústicos esporádicos e drones conduzem o espectador por uma jornada contemplativa. O componente visual apresenta uma partitura gráfica generativa, ecoando projeções de terminais de computador, impressoras e máquinas de fax. A composição geral presta homenagem aos primeiros sistemas de computador, utilizando técnicas contemporâneas. **BIO** Escalante é um artista e educador que trabalha com código de computador, sintetizadores modulares e desenhos analógicos. Seu trabalho foi exibido em grandes festivais e exposições ao redor do mundo. Escalante possui um Ph.D. em Artes e Tecnologia de Mídia (Universidade da Califórnia, Santa Barbara). *Music for Control Panels is an audiovisual exploration inspired by the aesthetics of machines and control rooms. In the tradition of electronic ambient music, sporadic acoustic events and drones guide the viewer through a contemplative journey. The visual component features a generative graphic score echoing projections of computer terminals, printers, and fax machines. The overall composition pays homage to the early computer systems using contemporary techniques.* ***BIO*** *Escalante is an artist and educator working with computer code, modular synthesizers, and analog drawings. His work has been shown in major festivals and exhibitions worldwide. Escalante holds a Ph.D. in Media Arts & Technology (University of California, Santa Barbara).*

KENJI KOJIMA – BEGINS WITH CHAOS — LASCAUX – ESTADOS UNIDOS | UNITED STATES
O ambiente está repleto de informações caóticas. Os órgãos sensoriais constroem o mundo ao extrair apenas certos elementos desse caos, como informações visuais e auditivas, funcionando como filtros. É como construir o mundo com a "chave" de um sentido, decifrando um código. Toda informação é registrada em formato binário. O artista converte esses dados binários em outras formas, transformando-os em obras de arte. Para isso, utilizou uma chave de uso único para criptografar e descriptografar as cores presentes nos dados da imagem. **BIO** Kenji Kojima nasceu no Japão e mudou-se para Nova York em 1980, em meio à rápida evolução dos computadores pessoais. A partir daí, começou a produzir arte digital, explorando as relações entre percepção, cognição, tecnologia, música e artes visuais. Suas obras foram exibidas em Nova York e em festivais de arte de mídia ao redor do mundo. *The environment is filled with chaotic information. Sensory organs build the world by extracting only certain elements from this chaos—such as visual and auditory data—acting like filters. It is as if the world is constructed using the "key" of a specific sense, decoding a hidden code. All information is recorded in binary form. The artist transforms this binary data into new formats, turning it into artworks. To do so, a one-time-use key was used to encrypt and decrypt the colors within the image data.* ***BIO*** *Kenji Kojima was born in Japan and moved to New York in 1980, during the rapid rise of personal computers. He began creating digital art, exploring the connections between perception, cognition, technology, music, and visual art. His works have been exhibited in New York City and at media art festivals around the world.*

KORAL ALVARENGA – MEKA TALKS — ALÉM DA CARNE, O AÇO – BRASIL | BRAZIL
Meka talks são diálogos provocativos entre a artista Koral Alvarenga e diversas máquinas, explorando o futuro da humanidade. Neste primeiro encontro, o trabalho reflete sobre a transição da humanidade para um novo estado de existência, onde as limitações físicas e biológicas da carne são superadas pela durabilidade e pelo potencial transformador da tecnologia. **BIO** Koral Alvarenga é artista digital formada em Artes Visuais e pós-graduada pela UNESP. Sua pesquisa explora a interseção entre o digital e o físico, utilizando modelagem 3D, digitalização, realidade virtual e impressão 3D. Suas obras abordam temas como identidade, pós-humanismo e conexões humanas, unindo tecnologia e arte com uma visão futurista. *Meka talks are provocative dialogues between artist Koral Alvarenga and various machines, exploring the future of humanity. In this first encounter, the work reflects on the transition of humanity to a new state of existence, where the physical and biological limitations of the body are overcome by the durability and transformative potential of technology.* ***BIO*** *Koral Alvarenga is a digital artist with a degree in Visual Arts and a postgraduate degree from UNESP. Her research explores the intersection between the digital and the physical, using 3D modeling, digitization, virtual reality, and 3D printing. Her works address themes such as identity, post-humanism, and human connections, merging technology and art with a futuristic vision.*

MINIMAFORMS & DRL ELEMENTAL RESEARCH GROUP – ELEMENTAL – REINO UNIDO | UNITED KINGDOM Dentro da condição contemporânea, surgem novos territórios conceituais que levantam questões sobre agência e inteligência dentro de uma ecologia profunda do nosso ambiente. O trabalho explorado examina fenômenos ambientais a serviço da sustentação da vida. O video é um trecho de um filme em andamento, produzido com o objetivo de explorar o fenômeno da tecnologia, na tentativa de expandir a conversa sobre questões climáticas. **BIO** O Dr. Theodore Spyropoulos é arquiteto, educador e diretor do renomado Design Research Lab (AADRL) da Architectural Association, em Londres, além de artista residente na Somerset House. Anteriormente, presidiu a Escola de Pós-Graduação da AA e foi Professor de Arquitetura na Staedelschule, em Frankfurt, além de Pesquisador Visitante no Centro de Estudos Visuais Avançados do MIT. *Within the contemporary condition, new conceptual territories emerge, raising questions about agency and intelligence within a deep ecological framework of our environment. The work presented examines environmental phenomena in service of sustaining life. The video is an excerpt from a film in progress, created to explore the phenomenon of technology in an effort to expand the conversation on climate matters.* ***BIO*** *Dr. Theodore Spyropoulos is an architect, educator, and director of the renowned Design Research Lab (AADRL) at the Architectural Association in London, as well as an artist-in-residence at Somerset House. He previously chaired the AA Graduate School and served as Professor of Architecture at the Staedelschule in Frankfurt, in addition to being a Visiting Researcher at the MIT Center for Advanced Visual Studies.*





SILVIA DE GENNARO – (GAIA:UNI(QUE)VERSE) – ITÁLIA | ITALY Por que procurar mundos artificiais quando já vivemos em um mundo cheio de maravilhas? **BIO** Artista digital que vive e trabalha em Roma, Itália. Há mais de vinte anos atua nas áreas de arte digital, videoarte e animação. Suas obras já participaram de diversas exposições de videoarte e festivais de cinema ao redor do mundo. *Why look for artificial worlds when we already live in a world full of wonder?* ***BIO*** *Silvia De Gennaro lives and works in Rome, Italy. For twenty years she has been dealing with digital art, video art and animation. Her works have participated in several video art exhibitions and film festivals around the world.*

YUTING CHEN – A CAMERA AND AN ENGINE – CHINA A *Camera and an Engine* é um vídeo renderizado de 4 canais que retrata a dualidade do estado suspenso de uma jovem streamer de videogames chinesa nos mundos digital e real. Virtualmente, essa suspensão se manifesta em encontros com falhas, bugs e áreas não programadas, enquanto, na realidade, representa a instabilidade e a ansiedade em uma sociedade acelerada e altamente competitiva. **BIO** Yuting é uma artista multimídia chinesa nascida em 1998, com base em Londres e Pequim. Seus interesses de pesquisa focam no vídeo experimental, motores de jogos e nos paradoxos da virtualização da realidade. Yuting é bacharel pela Universidade de Tsinghua em Mídia Impressa, e completou seu mestrado em Belas Artes na mesma universidade e no Royal College of Art, no Reino Unido. *A Camera and an Engine is a 4-channel rendered video portraying the duality of the suspended state of a young Chinese video game livestreamer in the digital and real worlds. Virtually, the suspension is manifested as encounters with glitches, bugs, and non-programmed areas, while, in reality, it represents the instability and anxiety in a fast-paced, highly competitive society.* ***BIO*** *Yuting is a Chinese multi-media artist born in 1998, based in London and Beijing. Her research interests focus on experimental video, game engines, and the paradoxes of the virtualization of reality. Yuting holds a B.A. from Tsinghua University in Print, and has completed her M.A. in Fine Art at Tsinghua University and Royal College of Art in the UK.*

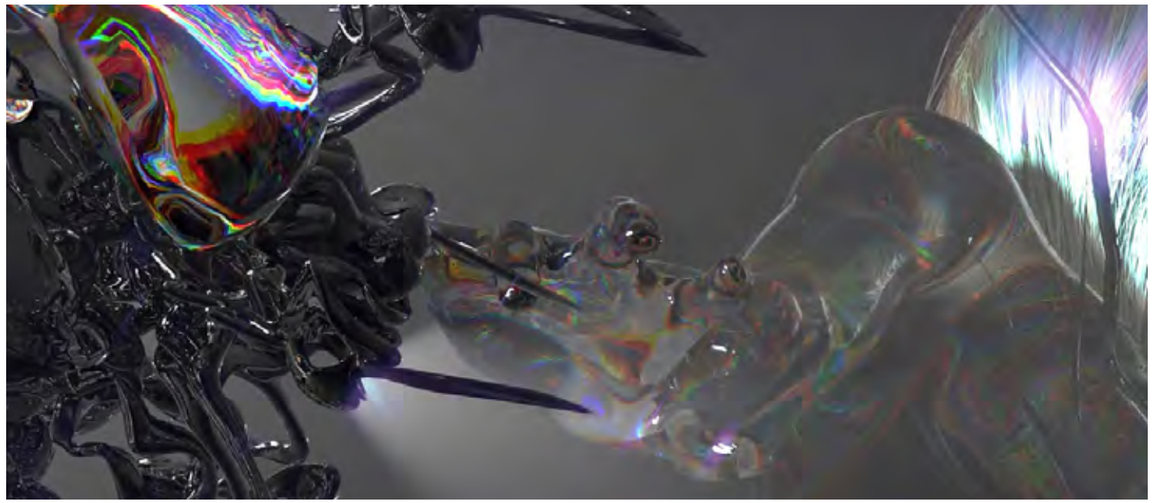
YUKANG TAO – ARTIPERCEPTION – ESTADOS UNIDOS | UNITED STATES Baseada no dogmatismo científico, a obra reflete sobre a crença na capacidade da ciência de atingir um conhecimento absoluto e uma supremacia da objetividade, eliminando todas as ilusões das sensações humanas. No entanto, ao romper com essas peculiaridades científicas, surge a questão: qual é a essência ingênua por trás das partículas físicas, das ondas e das aproximações científicas? **BIO** Yukang Tao é um artista interdisciplinar que atua nas áreas de artes eletrônicas, animação, vídeo e performance. Suas obras aludem a questões de gênero e examinam a relação entre tecnologia, natureza e humanidade, abordando também temas como vigilância e a autoabsorção da sociedade nos meios de comunicação. *Based on scientific dogmatism, the artwork reflects on the belief in science's ability to achieve absolute knowledge and the supremacy of objectivity, eliminating all illusions of human sensation. However, by breaking away from these scientific particularities, a question arises: what is the naïve essence behind physical particles, waves, and scientific approximations?* ***BIO*** *Yukang Tao is an interdisciplinary artist working across electronic arts, animation, video, and performance. His works allude to issues of gender and explore the relationship between technology, nature, and humanity, also addressing themes such as surveillance and society's self-absorption in media.*

VÍDEO*VIDEO*

CGI | AICG

ANDRÉS FERRARI – ESTUDIO GEOMÉTRICO 03 – CHILE Obra audiovisual construída através da comunicação entre os softwares Blender e Max/MSP por meio de uma interação paramétrica em tempo diferido. **BIO** Possui graduação em Composição e Mestrado em Artes com ênfase em Composição Musical. Sua carreira como músico é consistente e diversificada. Suas obras têm sido apresentadas regularmente no Chile e no exterior, e ele foi premiado com o primeiro lugar no Prêmio Leonor Hirsch. Atualmente, é compositor e leciona na Universidade del Chile e na Universidad Mayor. *Audiovisual work constructed through the communication between Blender and Max/MSP software via a parametric interaction in delayed time.* ***BIO*** *He holds a Bachelor's degree in Composition and a Master's in Arts with a focus on Musical Composition. His career as a musician is both consistent and diverse. His works have been regularly presented in Chile and abroad, and he was awarded first place in the Leonor Hirsch Prize. He is currently active as a composer and teaches at both the University of Chile and Universidad Mayor*.

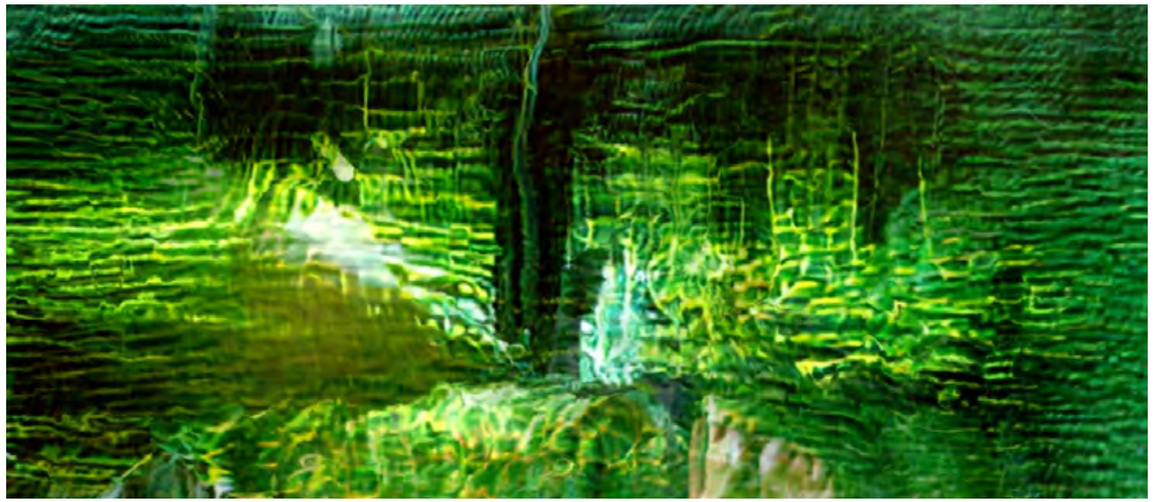
CNDSD & IVÁN ABREU – AUTOCONSTRUCCIÓN – MÉXICO | MEXICO *AUTOCONSTRUCCIÓN* é um concerto audiovisual codificado ao vivo e uma animação de videogame executada por algoritmos em tempo real. A obra narra, por meio de ficções de arquitetura especulativa, o fenômeno da habitação informal em regiões como México, América Latina, Ásia, Índia e periferias da Europa e dos EUA. Interessa aos artistas o poder da codificação ao vivo como ferramenta para contar histórias audiovisuais de forma líquida e granular. **BIO** Iván Abreu é um artista mexicano-cubano que cruza ciência, design e tecnologia para questionar a interação humana e os sistemas sociais. Vencedor do Lumen Prize, expôs no ZKM, Ars Electronica e MAB. Malitzin Cortés (CNDSD) é artista mexicana que explora som, tecnologia e arquitetura especulativa, combinando codificação ao vivo, audiovisual e crítica narrativa. *AUTOCONSTRUCCIÓN is a live-coded audiovisual concert and a video game animation performed by real-time algorithms. Through speculative architectural fictions, it narrates the phenomenon of informal housing in places like Mexico, Latin America, Asia, India, and the outskirts of Europe and the U.S. The artists are interested in live coding as a fluid, granular way to craft audiovisual storytelling.* ***BIO*** *Iván Abreu is a Mexican-Cuban interdisciplinary artist who blends science, design, and technology to question human interaction and social systems. A Lumen Prize winner, his work has been shown at ZKM, Ars Electronica, and MAB. Malitzin Cortés (CNDSD) is a Mexican artist exploring sound, technology, and speculative architecture through live coding, audiovisuals, and critical narrative.*



CRUDE_CASTIN – PROGETTO LEONARDO DA VINCI: NEO-RENAISSANCE – CHINA *Neo-Renaissance* usa o protagonista e Leonardo da Vinci como pistas para contar a história da vida próspera das pessoas na "nuvem", o surgimento de uma crise latente e a conexão de sujeitos digitais no contexto da descentralização em um futuro próximo. O filme utiliza extensivamente materiais gerados por inteligência artificial (AIGC), entrelaçando o Renascimento e a Web 3.0 em uma mesma narrativa, com o objetivo de refletir sobre o desvanecimento do poder popular nas camadas inferiores dos diferentes processos sociais e sobre as imaginações para o futuro. **BIO** CRUDE_CASTIN é um coletivo criativo formado por jovens artistas. Seu foco está em revelar as estruturas de poder ocultas por trás da tecnologia e utilizar métodos diversos para explorar a tensão entre tecnologia e humanidade. Seu trabalho combina arte e tecnologia, refletindo sobre os dilemas da sociedade tecnológica atual por meio de temas como tecnologia e poder, história e natureza. *Neo-Renaissance takes the protagonist and Leonardo da Vinci as clues, telling the story of people's prosperous life on the "cloud", the emergence of latent crisis, and the connection of digital subjects in the context of decentralization in the near future. The film extensively uses AIGC as material, weaving the Renaissance and Web 3.0 into the same narrative, in order to reflect the disillusionment of people's power at the bottom of the different social processes and the future imagination.* ***BIO*** *CRUDE_CASTIN is a creative team made up of several young artists. They focus on uncovering the hidden power structures behind technology and use diverse methods to explore the tension between technology and humanity. Their work combines technology and art, reflecting on problems in today's technological society by looking at themes like technology and power, history and nature.*

JIATONG YAO – CHROMAPAUSE – CHINA *ChromaPause* é um filme experimental que explora a relação entre vida urbana, identidade pós-humana e o anseio pela natureza em um mundo digitalizado. Em uma malha surreal, flores futuristas florescem, simbolizando o equilíbrio entre o orgânico e o sintético. Figuras pós-humanas se fundem à paisagem tecnológica, encarnando a convergência entre humanidade e tecnologia. A obra convida à pausa e reflexão nesse universo pulsante. **BIO** Jiatong Yao conecta arte, tecnologia e cultura, explorando XR, 3D, IA e computação interativa, refletindo sobre a transformação do eu moderno pela tecnologia, criando experiências imersivas que entrelaçam humanidade e era digital. Com formação em ciência da computação e arte técnica, desenvolve projetos inovadores sobre os impactos da informação na sociedade. *ChromaPause is an experimental film exploring the ties between urban life, post-human identity, and the longing for nature in a digitized world. Within a surreal grid, futuristic flowers bloom, symbolizing the balance between the organic and the synthetic. Post-human figures merge into the tech landscape, embodying the convergence of humanity and technology. The work invites viewers to pause and reflect within this pulsating realm.* ***BIO*** *Jiatong Yao connects art, technology, and culture through XR, 3D, AI, and interactive computing, reflecting on how technology reshapes the modern self, creating immersive experiences that intertwine humanity with the digital age. With a background in computer science and technical art, Jiatong Yao creates innovative projects on how information tech transforms society and ways of living.*

MARC SAMPER – A DREAMSCAPE CARTOGRAPHY – ESPANHA | SPAIN A *Dreamscape Cartography* é uma obra de arte digital 3D criada a partir de escaneamentos e navegada via Blender. A peça reimagina o antigo ritual de incubação de sonhos, fundindo reinos interiores com ambientes virtuais. Com escaneamentos de casas abandonadas da Zona de Segurança do Chipre, ela cria um espaço que mistura dimensões oníricas e físicas. Com narração de textos de Paul Celan, a obra busca construir uma ponte entre experiências imaginárias e vividas, inspirando novas conexões entre espaço, memória e existência. **BIO** Marc Samper é artista visual, cineasta experimental e fotógrafo de Barcelona, atualmente radicado em Paris. Formado em Filosofia pela Universidade de Barcelona e mestre em Cinema pela Universidade Pompeu Fabra, seu trabalho investiga a ontologia e a fenomenologia das imagens nos meios de comunicação globais, a metafísica especulativa e a interseção entre misticismo e técnica. *A Dreamscape Cartography is a 3D digital art piece created with scans and navigated via Blender. The piece reimagines the ancient dream incubation ritual, merging inner realms with virtual environments. Featuring scans of abandoned homes from Cyprus's Buffer Zone, it creates a space blending dreamlike and physical dimensions. With a voice-over of Paul Celan's texts, the piece seeks to bridge imaginal and lived experiences, inspiring reimagined connections between space, memory, and existence.* ***BIO*** *Marc Samper is a visual artist, experimental filmmaker, and photographer from Barcelona, now based in Paris. With a degree in Philosophy from the University of Barcelona and a master's in Cinema from Pompeu Fabra University, his work explores the ontology and phenomenology of images in global media, speculative metaphysics, and the intersection of mysticism and technique.*



MICHAEL BETANCOURT – GARDEN – ESTADOS UNIDOS | UNITED STATES *Garden* é uma animação de *glitches* generativos criada por modelos de IA (LoRA) em conflito deliberado. Utilizando múltiplos modelos LoRA para gerar imagens que evocam flores em um jardim, a obra transforma representações tradicionais da vida vegetal em uma exploração fluida e alucinatória do crescimento, da decomposição e da metamorfose. Essas transformações sugerem formas alternativas de compreender o crescimento orgânico, onde os limites entre os organismos individuais se tornam fluidos e permeáveis. **BIO** Michael Betancourt é um teórico crítico, cineasta e artista-pesquisador cubano-americano contemporâneo, conhecido por seu trabalho pioneiro nos campos do Capitalismo Digital, *Motion Graphics* e *Glitch Art*. Desde 1990, tem explorado a interseção entre tecnologia, cultura e estética em uma prática diversa, unificada por preocupações constantes com o potencial poético das imagens geradas por erros. *Garden is an animation of generative glitches created by AI (LoRA) models in deliberate conflict. Using multiple LoRA models to generate imagery suggesting flowers in a garden, the piece transforms traditional representations of plant life into a fluid, hallucinatory exploration of growth, decay, and metamorphosis. These transformations suggest alternative ways of understanding organic growth, where boundaries between individual organisms become fluid and permeable.* ***BIO*** *Michael Betancourt is a contemporary Cuban-American critical theorist, moviemaker, and research artist known for his pioneering work in the fields of Digital Capitalism, Motion Graphics, and Glitch Art. He has explored the intersection of technology, culture, and aesthetics in a diverse practice unified by consistent concerns for the poetic potential of images made by errors since 1990.*

PAN – TOWARDS A NEW NATURE – CHINA Os residentes do Metaverso podem ter penteados onde a fronteira entre a pessoa e o cabelo se desfaz, fazendo com que o cabelo se torne quase como um "órgão". Esses penteados poderiam "germinar" ramos ou flores, ter um movimento dinâmico semelhante ao das plantas balançando ao vento e apresentar formas geométricas, cores e efeitos que ultrapassam as limitações do mundo físico. **BIO** Pan Qianqian está atualmente estudando Mídia Digital e Realidade Mista na Academia de Arte da China. Ela é especializada em design e produção 3D, além de arte de novas mídias. Está envolvida em imagens 3D, instalações interativas, roupas virtuais e outros campos. Suas obras foram exibidas na Primeira Exposição de Arte Digital e no Tianwen 2023: Aprendizado Mútuo entre Civilizações. *Residents of the Metaverse might have hairstyles where the boundary between the person and the hair blurs, making the hair almost like an "organ." These hairstyles could "grow" branches or flowers, have a dynamic motion similar to plants swaying in the wind, and feature geometric shapes, colors, and effects that surpass the physical world's limitations.* ***BIO*** *Pan Qianqian is currently studying Digital Media and Mixed Reality at the China Academy of Art. She is good at 3D design and production, and new media art. She is involved in 3D imaging, interactive installations, virtual clothing and other fields. Her works have been exhibited at the First Digital Art Exhibition and Tianwen 2023: Mutual Learning among Civilizations.*

ROCIO DELALOYE – SIMULACRA – ARGENTINA *Simulacra* é uma animação em CGI que explora a identidade fragmentada de um ser digital enquanto navega por ambientes virtuais em constante mudança. Através de paisagens corrompidas (glitching) e memórias que se dissolvem, a obra examina a tensão entre conexão e desconexão em um mundo hiper-digital, convidando o público a refletir sobre a fluidez da identidade e os limites entre o real e o artificial. **BIO** Rocío Delaloye, artista de novas mídias nascida na Argentina e radicada em Nova York, explora temas como identidade, desconexão e as fronteiras difusas entre realidade e simulação. Seu trabalho já foi exibido no Museu RISD, no Boston CyberArts e na Fundação Ford. Recebeu os prêmios NYFA IAP e Digital Media Fellowship. É bacharel em Belas Artes pela Universidad Nacional de La Plata e mestre em Belas Artes pelo RISD. *Simulacra is a CGI animation exploring a digital being's fragmented identity as they navigate shifting virtual environments. Through glitching landscapes and dissolving memories, the work examines the tension between connection and disconnection in a hyper-digital world, inviting viewers to reflect on the fluidity of identity and the boundaries between real and artificial.* ***BIO*** *Rocío Delaloye, an Argentina-born, New York-based new media artist, explores themes of identity, disconnection, and the blurred boundaries between reality and simulation. Her work has been exhibited at the RISD Museum, Boston CyberArts, and The Ford Foundation. A recipient of NYFA IAP and Digital Media Fellowship awards, she holds a BFA from Universidad Nacional de La Plata and an MFA from RISD.*

S4RA – BOT3QUIM – PORTUGAL Palco para intelectuais, artistas & livres-pensadores se encontrarem, *bot3quim* é um cenário de convergência que se tornou uma instituição cultural, santuário da expressão criativa e símbolo de resistência durante a ditadura portuguesa. **BIO** S4RA é uma artista interdisciplinar que se alimenta de dinâmicas de poder consensuais & jogos de gênero através de um processo híbrido de narrativa pós-dramática entre animação digital & ambientes imersivos. Também passa horas infinitas vagando por labirintos do pós-capitalismo & sua influência sobre o prazer libidinal. *Stage for intellectuals, artists and freethinkers to meet, bot3quim is a cultural institution that has become the sanctuary for creative expression and a symbol of resistance during the portuguese dictatorship.* ***BIO*** *S4RA is an interdisciplinary artist that feeds on consensual power dynamics & gender role play through a post-dramatic storytelling hybrid process between digital animation and immersive environments. She also spends endless hours strolling through post-capitalism mazes and its influence on libidinal pleasure.*

VITÓRIA CRIBB – //:ARE YOU OBSERVING OR BEING OBSERVED? (2022) – BRASIL | BRAZIL Neste curta-metragem criado para a Bangkok Art Biennale 2022, são explorados temas como vigilância, desvio de atenção, corpos digitais versus presença digital, e os limites entre materialidade e imaterialidade na contemporaneidade. A artista utiliza áudio e animação em CGI para expressar suas sensações e reflexões sobre esses temas. A obra propõe uma reflexão sobre o ato de consumir conteúdos online enquanto somos simultaneamente observados por algoritmos que coletam nossos dados — um jogo entre observar e ser observado. O trabalho encarna essa grande entidade anônima que nos cerca e nos vigia na internet. **BIO** Formada pela Escola Superior de Desenho Industrial da Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Em 2025, participou da 16ª Bienal de Sharjah e da 14ª Bienal do Mercosul. Participações anteriores incluem: a 3ª Bienal Mayrit; a 22ª edição do Videobrasil — Festival SESC de Arte Contemporânea; Frieze Film Seoul 2024; Arteônica, no Museum of Latin American Art; e Shifting Horizons, no Pylon-Hub L. *In this short film created for Bangkok Art Biennale 2022, themes like surveillance, attention diversion, digital bodies x digital presence, and the limits of materiality and immateriality of contemporary times are explored. The artist works with audio and CGI animation to illustrate her feelings and thoughts about these themes. Regarding the observation of online content while being observed through algorithms that collect our data, the work plays with the idea of watching and being watched in our thoughts and online connections. It embodies the big anonymous entity that surrounds and observes us on the internet.* ***BIO*** *Graduated from the School of Industrial Design at the State University of Rio de Janeiro. In 2025, she participated in the 16th Sharjah Biennial and the 14th Mercosul Biennial. Previous participations include: the 3rd Mayrit Biennial; the 22nd edition of Videobrasil — SESC Festival of Contemporary Art; Frieze Film Seoul 2024, Arteônica at the Museum of Latin American Art; and Shifting Horizons at Pylon-Hub Lab.*

YVETTE GRANATA – EXO GESTUS #2 – ESTADOS UNIDOS | UNITED STATES *Exo Gestus #2* é uma animação experimental que investiga a forma como sensores de captura de movimento (motion capture) rastreiam incorretamente o corpo da artista. A obra constrói um mundo virtual a partir da amalgamação dos glitches gerados durante o rastreamento de seus movimentos com um traje de MOCAP que é grande demais para seu corpo. O traje foi projetado para corpos maiores, e nem mesmo o menor tamanho disponível pela empresa se ajusta a ela — como resultado, o tamanho de seu corpo provoca distorções nos dados capturados pelo sistema. **BIO** Yvette Granata é uma artista de mídia e cineasta radicada em Detroit. Seu trabalho inclui instalações imersivas, videoarte, filmes em realidade virtual, ambientes interativos e a construção de sistemas tecnológicos hipotéticos. É professora assistente de Mídia Digital no Departamento de Cinema, Televisão e Mídia, e no Instituto de Estudos Digitais da Universidade de Michigan. *Exo Gestus #2 is an experimental animation that explores how motion capture sensors incorrectly track Yvette Granata's body. The work constructs a virtual world from an amalgamation of glitches that occur when tracking her movements while she wears a MOCAP suit that is too large for her. The suit is designed for a larger body, and even the smallest available size produced by the company does not fit her properly — as a result, her body size causes distortions within the MOCAP data tracks.* ***BIO*** *Yvette Granata is a media artist and filmmaker based in Detroit. She creates immersive media installations, video art, VR films, interactive environments, and hypothetical technological systems. She is an Assistant Professor of Digital Media in the Department of Film, Television, and Media and the Digital Studies Institute at the University of Michigan.*

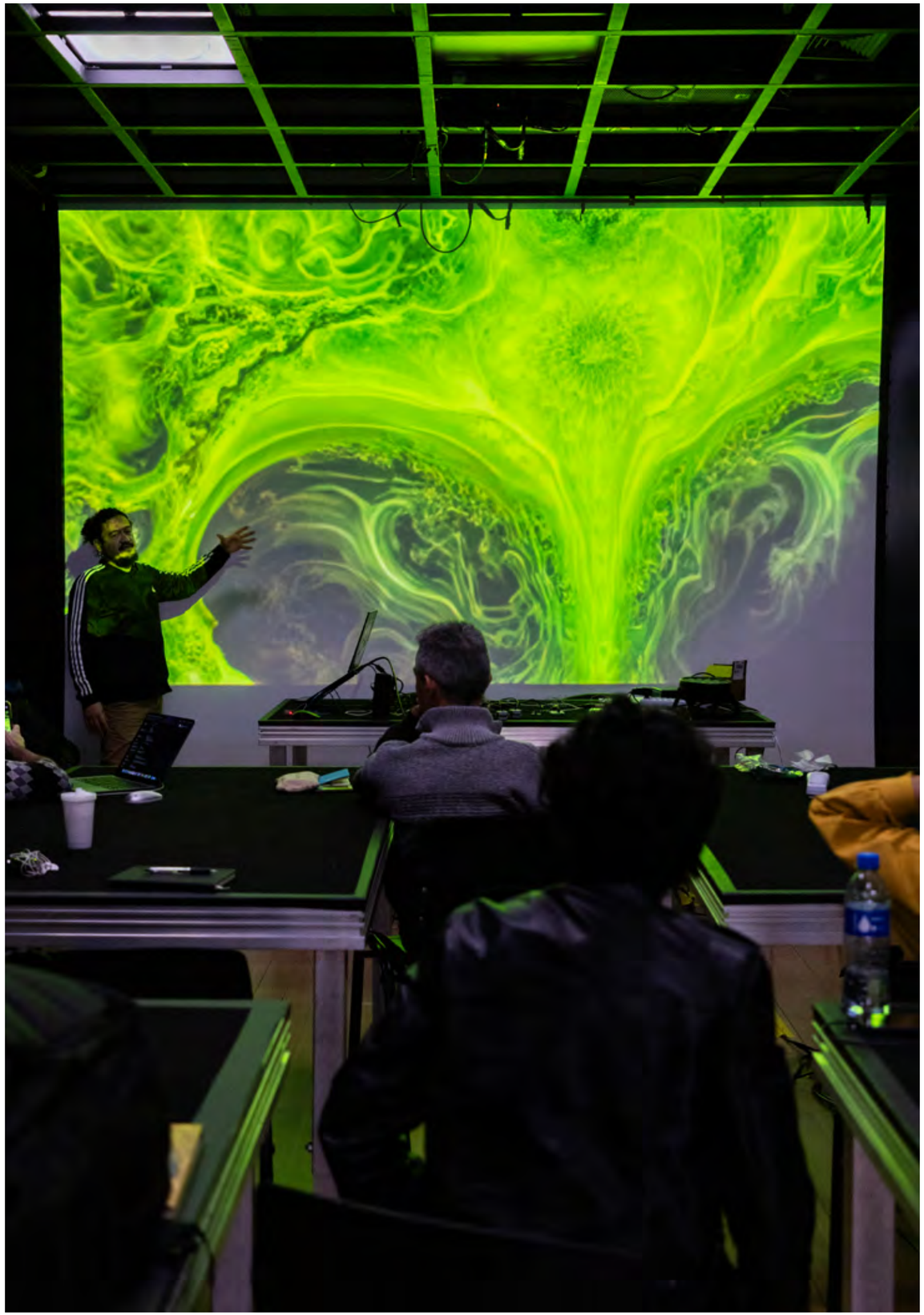
WORK SHOP

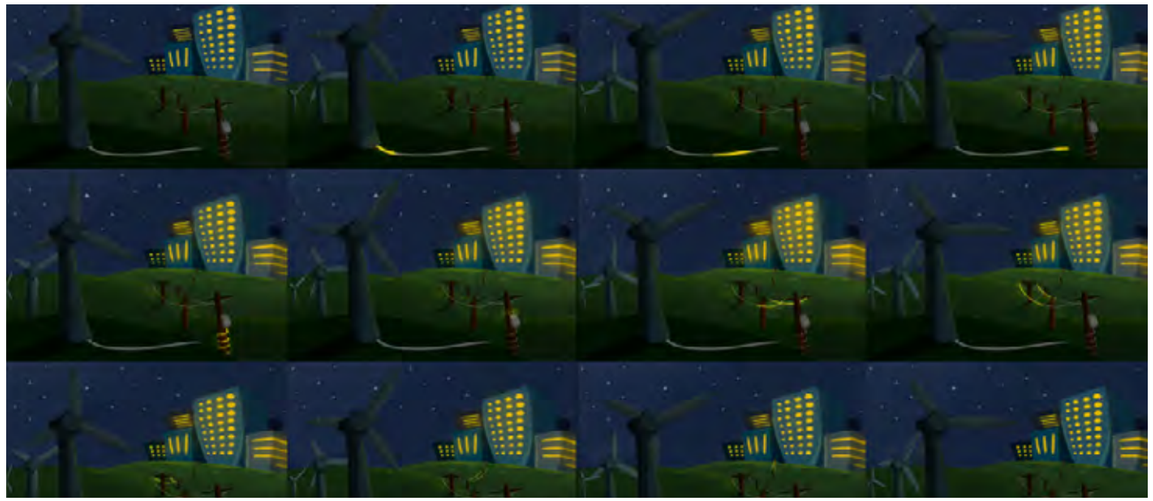
CLARISSA RIBEIRO – AFTERLIVES-CHIMERAS: WETLAND CARBONIZED MEMORIES – BRASIL | BRAZIL*Afterlives-Chimeras: Wetland Carbonized Memories* reimagina a mumificação animal do Antigo Egito sob a ótica da tragédia ecológica. Inspirado pelos pântanos brasileiros e pela destruição da fauna causada pelo agronegócio, pela mineração e pelas indústrias siderúrgicas, o projeto usa IA (Krea.AI e Meshy.AI) para criar criaturas híbridas a partir de imagens de animais carbonizados. As quimeras, impressas em 3D com PLA que remete ao linho das múmias, simbolizam perda, transformação e a urgência de equilíbrio ecológico. **BIO** Clarissa Ribeiro é Professora Adjunta em Artes Visuais na USP e ex-Diretora do Technoetic Arts Studio de Roy Ascott, em Xangai. Doutora em Artes com pós-doutorado Fulbright, cruza arte, ciência e tecnologia em práticas morfogenéticas, adotando o animismo como forma de navegar ecologias como cosmologias. *Afterlives-Chimeras: Wetland Carbonized Memories reimagines the animal mummification of Ancient Egypt through the lens of ecological tragedy. Inspired by Brazilian wetlands and the destruction of fauna caused by agribusiness, mining, and steel industries, the project uses AI tools (Krea.AI and Meshy.AI) to create surreal hybrid creatures from images of charred animals. These chimeras, 3D-printed in PLA evoking mummy linen, symbolize loss, transformation, and the urgency of ecological balance.* ***BIO*** *Clarissa Ribeiro is an Assistant Professor of Visual Arts at USP and former Program Director at Roy Ascott's Technoetic Arts Studio in Shanghai. With a PhD in Arts and a Fulbright postdoc, her practice merges art, science, and technology, exploring morphogenetic strategies and embracing animism to navigate ecologies as cosmologies.*

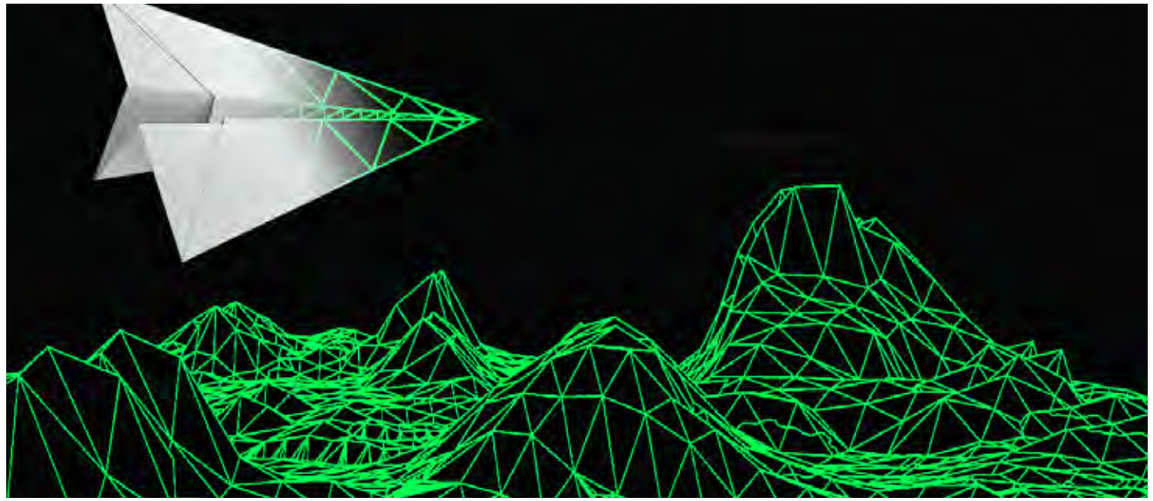
CLARISSA RIBEIRO, REWA WRIGHT, JILL SCOTT, LEONA MACHADO – PERFORMATIVE TECHNOETICS: ECOFEMINISM AND THE DECONSTRUCTION OF THE HUMAN-NON-HUMAN DIVIDE – BRASIL | BRAZIL O FEMnomenal Art Collective oferece uma oficina performativa que explora o ecofeminismo e a desconstrução da divisão entre humano e não-humano — dicotomia central da modernidade colonial. Por meio de atividades colaborativas, visualização performativa de dados e performances interativas, a oficina aborda empoderamento feminino, ideologias alternativas de crescimento e estéticas tecnoéticas. As participantes criam visuais generativos e realizam atos simbólicos que promovem diálogos sobre cuidado, equidade e transformação. **BIO** O coletivo é formado pelas artistas e pesquisadoras Dra. Jill Scott, Dra. Clarissa Ribeiro e Dra. Rewa Wright. Juntas, exploram interseções entre arte, ciência e justiça social por meio de práticas criativas que desafiam fronteiras convencionais. *The FEMnomenal Art Collective presents a performative workshop that explores ecofeminism and the deconstruction of the human/non-human divide—a core dichotomy of colonial modernity. Through collaborative activities, performative data visualizations, and interactive performances, the workshop addresses female empowerment, alternative growth ideologies, and technoetic aesthetics. Participants create generative visuals and enact symbolic gestures, sparking dialogue on care, equity, and transformation.* ***BIO*** *The collective includes Dr. Jill Scott, Dr. Clarissa Ribeiro, and Dr. Rewa Wright—renowned media artists and researchers exploring intersections of art, science, and social justice through boundary-pushing creative practices.*

DAVID DA PAZ – TECNOSOMA — CIRCUITOS SENSÍVEIS NA CARNE DA MÁQUINA – BRASIL | BRAZIL Nesta oficina, os participantes explorarão a fusão entre corpo, tecnologia e inteligência artificial, criando experiências interativas com sensores capacitivos e modelos generativos em tempo real. Inspirada pelo conceito de Tecnosoma — a máquina como organismo sensível e pulsante —, a oficina investiga como o toque humano pode gerar sinais elétricos que ativam respostas audiovisuais, sonoras e lumínicas. Serão abordados microcontroladores (Arduino e ESP32), IA generativa e interatividade sensorial. **BIO** Artista, pesquisador e desenvolvedor, é especialista em IA, machine learning e IoT. Atua há mais de 10 anos com arte interativa, sistemas generativos e instalações sensoriais. Participou da residência Artropocode (Espanha) e da Spontaneous Combustion Residency (Londres), explorando performances ciberurbanas e mídias locativas. *In this workshop, participants will explore the fusion of body, technology, and artificial intelligence, creating interactive experiences using capacitive sensors and real-time generative models. Inspired by the concept of Technosoma—machines as sensitive, pulsating organisms—the workshop investigates how human touch can generate electric signals that activate audiovisual, sonic, and luminous responses. Participants will engage with microcontrollers (Arduino and ESP32), generative AI, and sensory interactivity.* ***BIO*** *An artist, researcher, and developer, he specializes in AI, machine learning, and IoT. For over a decade, he has worked with interactive art, generative systems, and sensory installations. He joined the Artropocode residency (Spain) and Spontaneous Combustion Residency (London), exploring cyberurban performances and locative media.*

DIMITRI LOMONACO – VÍDEO AO VIVO: IMAGEM, ESPAÇO E INTERATIVIDADE – BRASIL | BRAZIL A oficina combina artes visuais e novas mídias, na medida em que se utiliza da tecnologia de video mapping, ou projeção mapeada, como ferramenta para composições visuais no espaço físico. Para além das telas, a imagem projetada pode interferir nas mais diversas superfícies (arquitetura, objetos, corpo etc.), tornando-as telas de vídeo dinâmicas. Assim, o vídeo deixa de ser um retângulo plano e cria a ilusão de ser um elemento interativo, incorporando-se ao espaço. **BIO** Dimitri Lomonaco é um artista-pesquisador da imagem e de tecnologias digitais no campo do audiovisual expandido. Integrando design, cenografia e iluminação, desenvolve projetos de arte e tecnologia, criando experiências visuais imersivas e sensíveis. Atualmente é mestrando no programa de Artes Visuais da ECA-USP e integrante dos grupos de pesquisa em arte e tecnologia Realidades (USP) e GIIP (UNESP). *The workshop combines visual arts and new media by using video mapping technology as a tool for creating visual compositions within physical space. Beyond traditional screens, the projected image can interact with various surfaces—architecture, objects, the body—transforming them into dynamic video displays. Thus, the video ceases to be a flat rectangle and creates the illusion of being an interactive element, integrating itself into the surrounding space.* ***BIO*** *Dimitri Lomonaco is an image and digital technologies artist-researcher working in the field of expanded audiovisual practices. Integrating design, scenography, and lighting, he develops art and technology projects that create immersive and sensorial visual experiences. He is currently pursuing a Master's degree in Visual Arts at ECA-USP and is a member of the research groups Realidades (USP) and GIIP (UNESP), both focused on art and technology.*







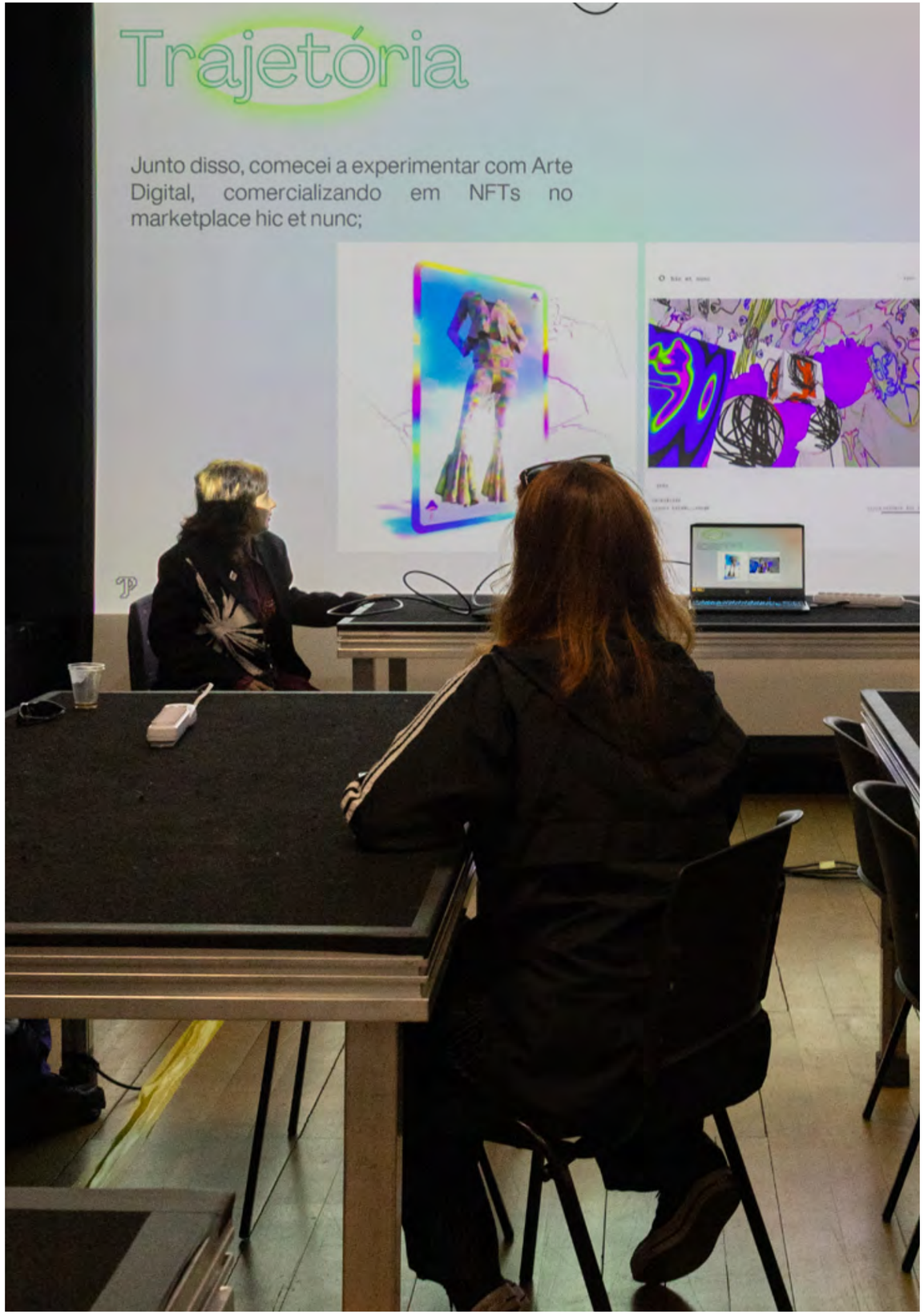
GRUPO REALIDADES – MUNDOS DE PAPEL — DIORAMA COM PROTOTIPAGEM – BRASIL | BRAZIL Como seria um mundo dentro de uma caixa de papel? Nesta oficina, cada participante criará o próprio diorama de papel — cenário construído a partir de recortes de papel sobrepostos. Para isso, aprenderemos a usar o Inkscape, um programa gratuito e de código aberto de desenho vetorial, e uma plotter de recorte, uma ferramenta de fabricação digital. Ao final, cada participante terá criado seu próprio diorama, seu próprio universo dentro de uma caixa de papel. *What would a world inside a paper box look like? In this workshop, each participant will create their own paper diorama—a small scene built from layered paper cutouts. To do this, we'll learn how to use Inkscape, a free and open-source vector drawing program, along with a cutting plotter, a digital fabrication tool. By the end of the workshop, each participant will have created their own diorama—their own unique universe inside a paper box.*

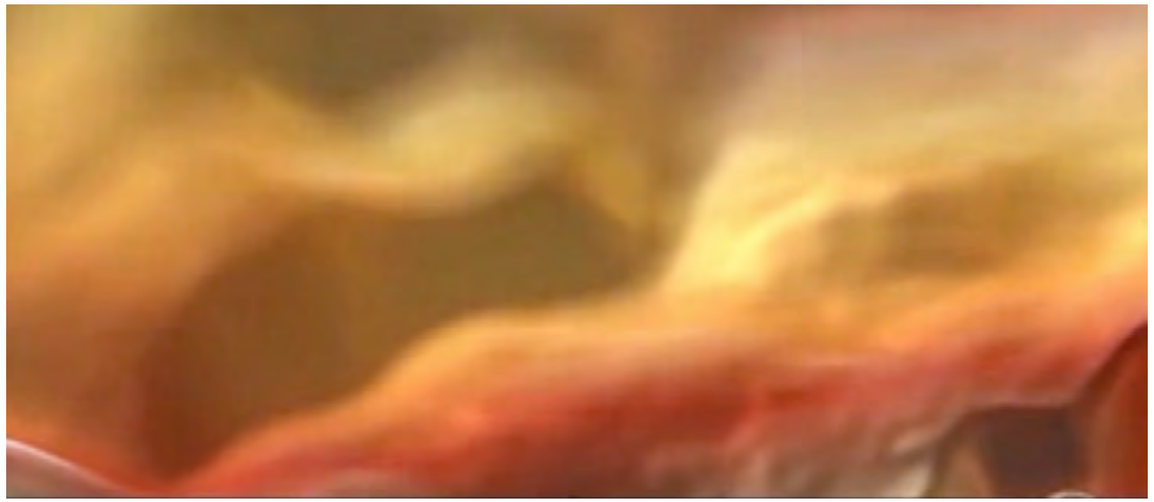
GRUPO REALIDADES – SPRITES ANIMADOS: ANIMAÇÃO QUADRO A QUADRO PARA GAMES – BRASIL | BRAZIL Quer saber como as animações dos jogos são criadas? Nesta oficina, vamos explorar o funcionamento dos sprites animados, e você terá a oportunidade de criar os seus próprios! Usando ferramentas gratuitas e acessíveis, vamos transformar ideias em arte animada e integrá-las na programação de um jogo simples. **BIO** O Grupo Realidades (https://realidades.eca.usp.br/), fundado em 2010, é um grupo de pesquisa e extensão da USP que trabalha com arte, tecnologia e o conceito de realidade. *Curious about how game animations are made? In this workshop, we'll explore how animated sprites work—and you'll have the chance to create your own! Using free and accessible tools, we'll turn ideas into animated art and integrate them into the programming of a simple game.* ***BIO*** *Grupo Realidades (https://realidades.eca.usp.br/), founded in 2010, is a research and outreach group at the University of São Paulo (USP) that works at the intersection of art, technology, and the concept of reality.*

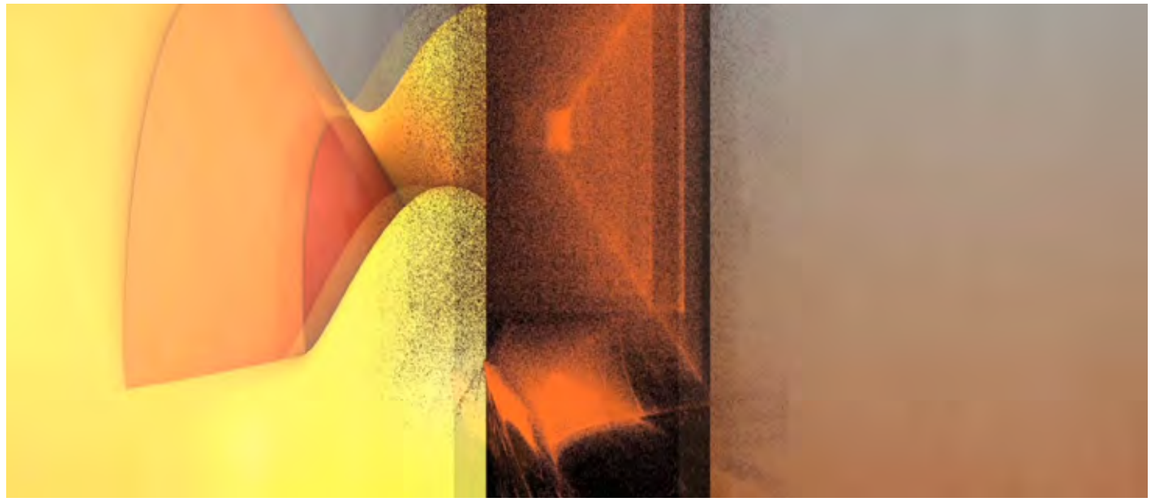
JOÃO OTERO – DOBRADURAS DIGITAIS: EXPLORANDO A ANIMAÇÃO PROCEDURAL – BRASIL | BRAZIL Este workshop introduz a animação procedural, técnica que usa parâmetros matemáticos para criar movimentos automatizados. Usando a versão gratuita do software Houdini, os participantes aprenderão a montar e animar origamis digitalmente, explorando recursos do software para simular movimentos e comportamentos. Também serão discutidas as possibilidades criativas dessa abordagem, destacando aplicações em animação, design generativo e efeitos visuais. **BIO** João Otero é artista visual, ilustrador, animador, professor, graduando em artes visuais (ECA-USP) e membro do grupo de pesquisa e extensão Realidades (ECA-USP). É bolsista no Programa de Iniciação à Docência da CAPES na área de artes; foi bolsista PUB de iniciação científica, pesquisando sobre técnicas digitais aplicadas à produção de quadrinhos. *This workshop introduces procedural animation, a technique that uses mathematical parameters to create automated movements. With the free version of Houdini software, participants will learn how to create and animate digital origami, exploring the software's features to simulate movements and behaviors. The creative possibilities of this approach will also be discussed, highlighting applications in animation, generative design, and visual effects.* ***BIO*** *João Otero is a visual artist, illustrator, animator, teacher, undergraduate student in visual arts (ECA-USP), and a member of the research and extension group Realidades (ECA-USP). He is a fellow in the CAPES Teaching Initiation Program in the field of arts; he was also a PUB fellow in scientific initiation, researching digital techniques applied to comic book production.*

PRISCILA NASSAR GALANTE GUEDES – DESENVOLVIMENTO DE MODA DIGITAL COM IA E 3D – BRASIL | BRAZIL Palestra e workshop sobre Moda Digital com 3D e inteligência artificial, abordando a trajetória de Priscila Nassar, seus conceitos e ferramentas. A proposta é explorar a Moda Digital como um meio de experimentação e criação de narrativas, personagens e arte digital dentro do mercado contemporâneo. **BIO** O trabalho de Priscila Nassar consiste em investigar novas tecnologias e desenvolver narrativas digitais de moda, utilizando recursos como 3D, CGI e experiências XR que envolvem realidade aumentada e virtual. A artista explora constantemente novos softwares e técnicas digitais, buscando expandir os limites da criação no universo da moda e da arte. *Lecture and workshop on Digital Fashion using 3D and artificial intelligence, presenting Priscila Nassar's journey, concepts, and tools. The focus is on exploring Digital Fashion as a platform for experimentation and the creation of narratives, characters, and digital art in today's market.* ***BIO*** *Priscila Nassar's work revolves around exploring new technologies and developing digital fashion narratives through 3D, CGI, and XR experiences involving augmented and virtual reality. She continuously investigates new software and digital techniques, aiming to expand the boundaries of creation within the worlds of fashion and art.*

VIVIANE DA SILVA TAVARES – (DES)CONEXÃO – BRASIL | BRAZIL O workshop *(Des)conexão* é uma experiência imersiva presencial que convida os participantes a explorar o impacto da tecnologia em seus corpos e percepções. Usando projeções de alta qualidade e práticas somáticas, o workshop estimula a desconexão digital consciente, oferecendo ferramentas para uma relação mais saudável e equilibrada com a tecnologia. **BIO** Viviane Tavares é pesquisadora e especialista em bem-estar digital, com foco na interseção entre o corpo, a tecnologia e o design. Com mais de 10 anos de experiência na indústria de tecnologia, desenvolvendo produtos digitais, ela utiliza a dança contemporânea e práticas somáticas para defender a desconexão consciente em nosso mundo hiperconectado. *The (Des)conexão workshop is an immersive in-person experience that invites participants to explore the impact of technology on their bodies and perceptions. Using high-quality projections and somatic practices, the workshop encourages conscious digital disconnection, offering tools for a healthier and more balanced relationship with technology.* ***BIO*** *Viviane Tavares is a researcher and expert in digital well-being, specializing in the intersection of the body, technology and design. She has over 10 years of experience in the tech industry, developing digital products. Through contemporary dance and somatic practices, she advocates for conscious disconnection in our hyperconnected world.*


Trajetória
Junto disso, comecei a experimentar com Arte Digital, comercializando em NFTs no marketplace hic et nunc;

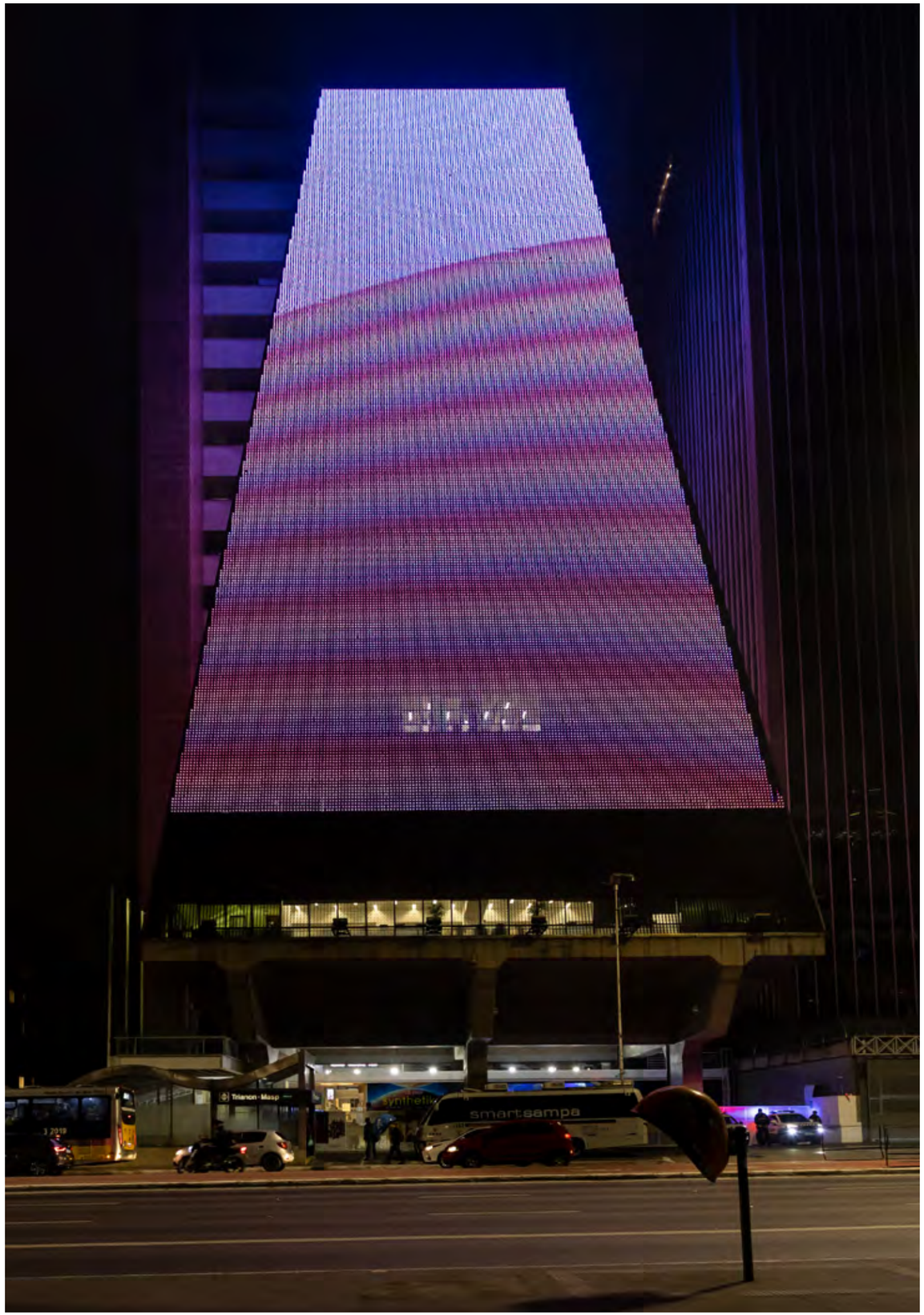


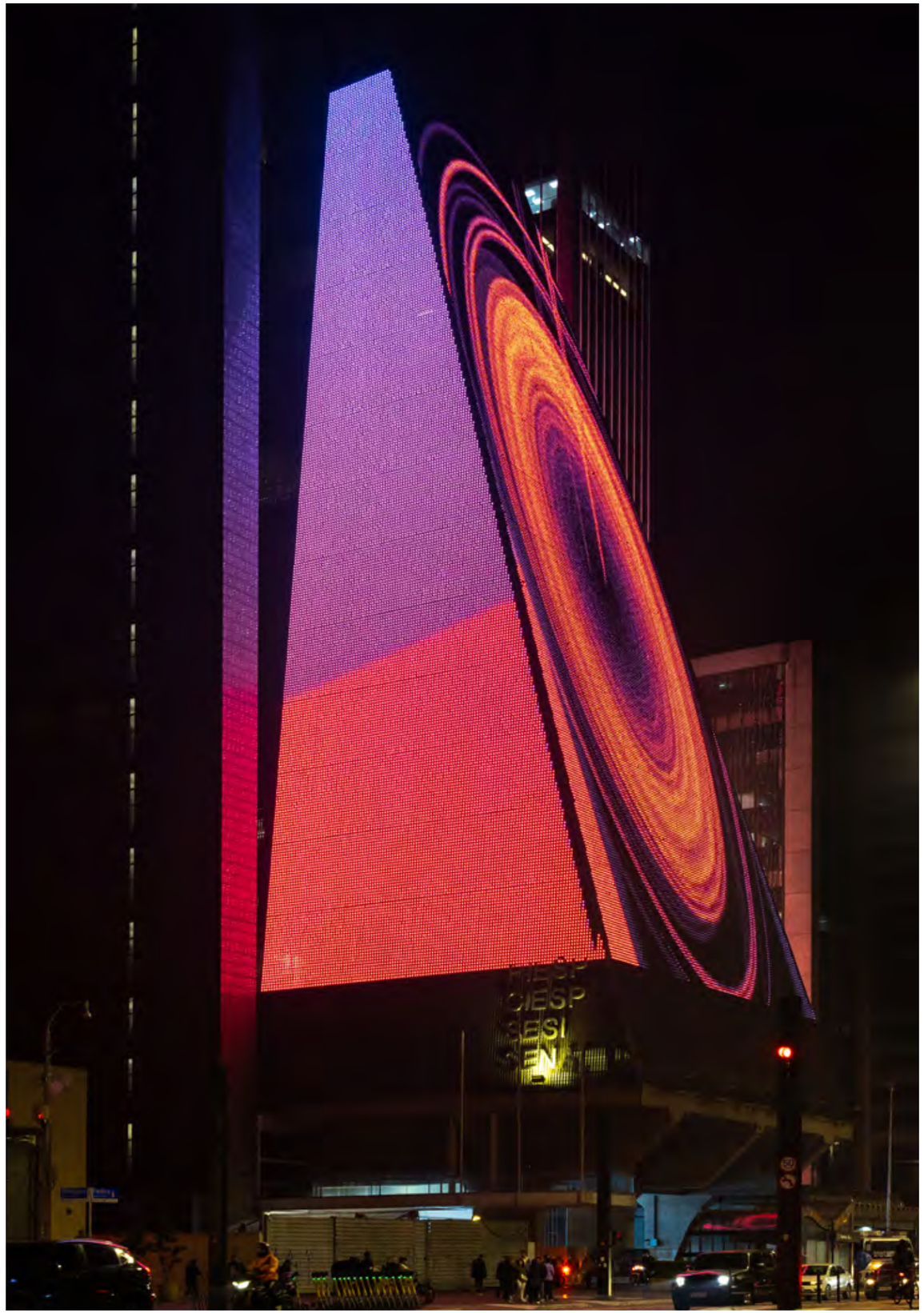


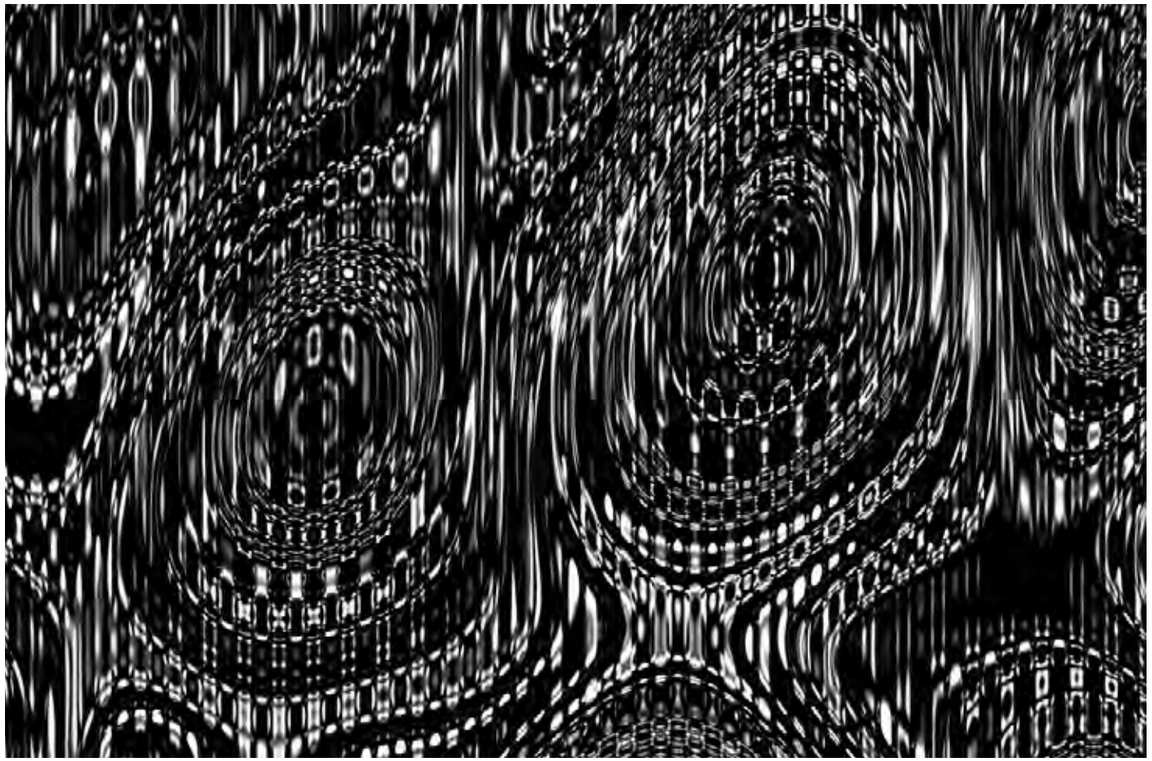
L E D S H O W

ANABELA COSTA – SLIDING STRIPES – FRANÇA | FRANCE Deslizando o olhar sobre uma tela lisa e brilhante. *Sliding your gaze on a smooth and glossy screen.*

ANABELA COSTA – IN BETWEEN – FRANÇA | FRANCE O espaço entre, aquele que exploramos o tempo todo. O espaço entre é uma ponte. O poder do espaço entre! **BIO** Anabela Costa é artista visual, com diversas exposições individuais no seu percurso. A partir dos anos 80, passou a se interessar e a se direcionar progressivamente para a imagem digital. Desde 2000, desenvolve pesquisas no campo do cinema experimental, com foco em dois eixos: a imagem em movimento — a estética da representação do movimento — e a formalização de conceitos temáticos e científicos. *The space in between, that we explore all the time. The space in between is a bridge. The power of the space in between!* ***BIO*** *Anabela Costa is a visual artist; her work was subject of several solo exhibitions. From the 80's she becomes interested and moves progressively towards the digital image. Since the year 2000 she is conducting research in the field of experimental film, based on two axes: the moving image—the aesthetics of representation of movement—, and the formalization of thematic and scientific concepts.*

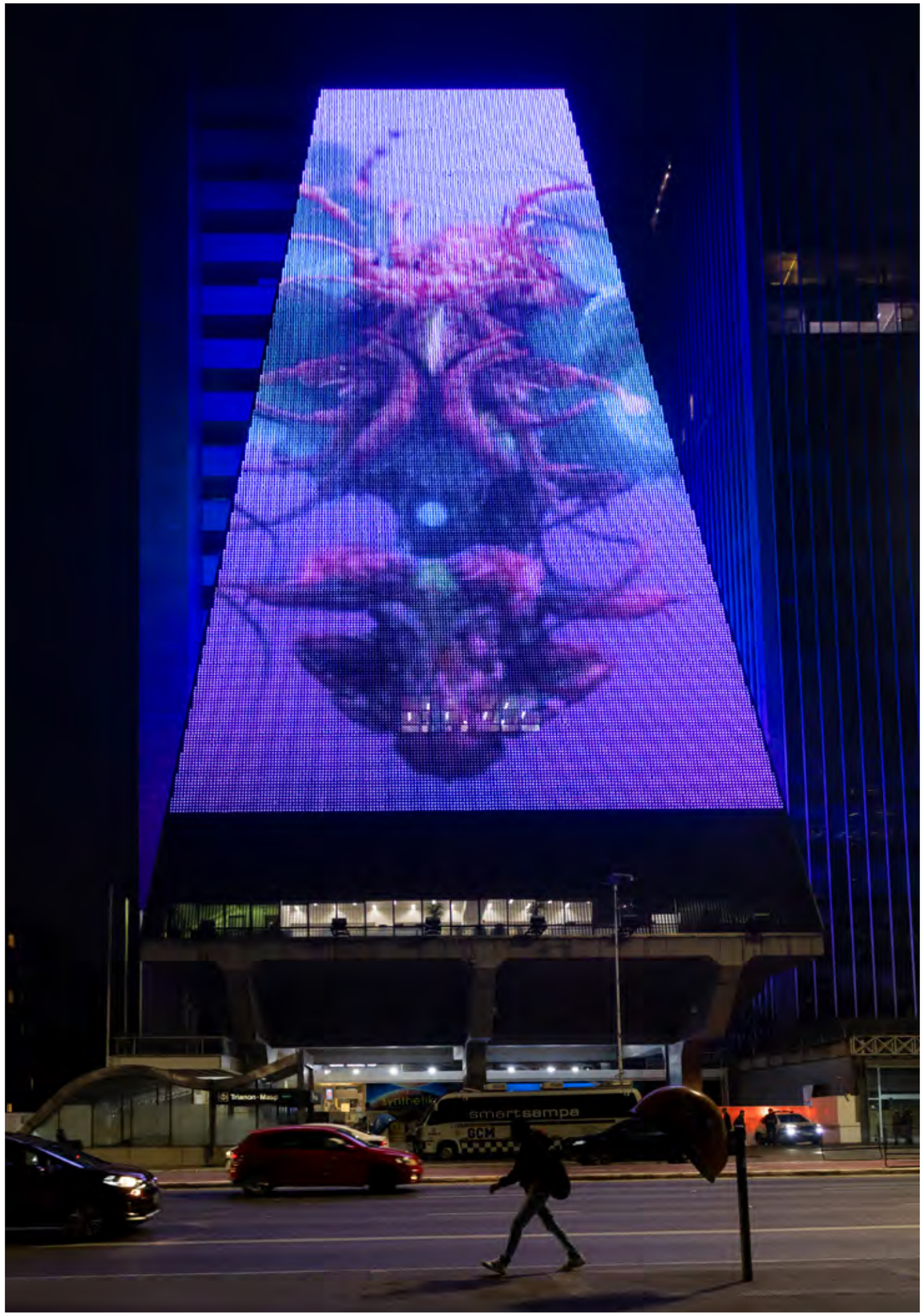

smartsempre

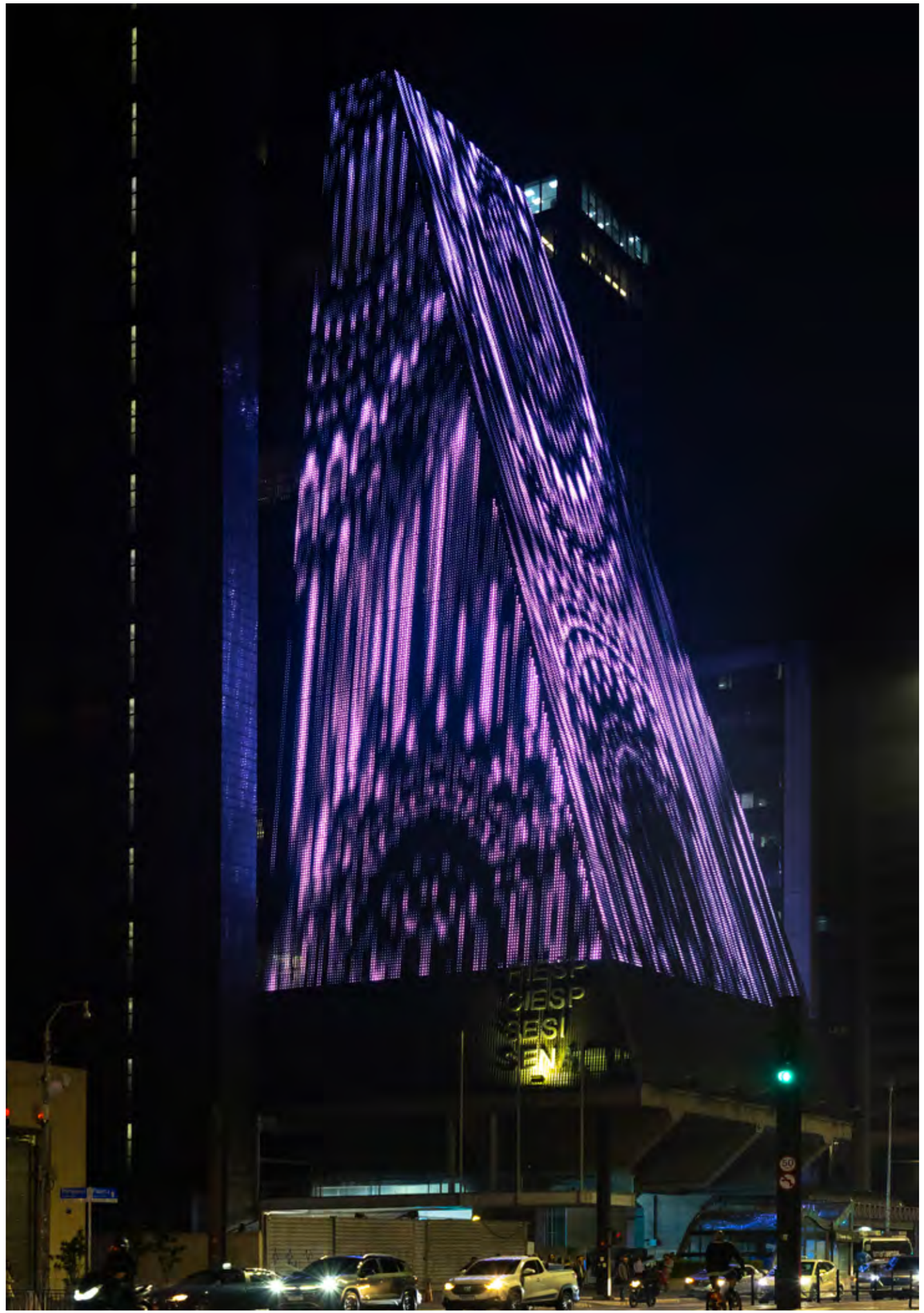


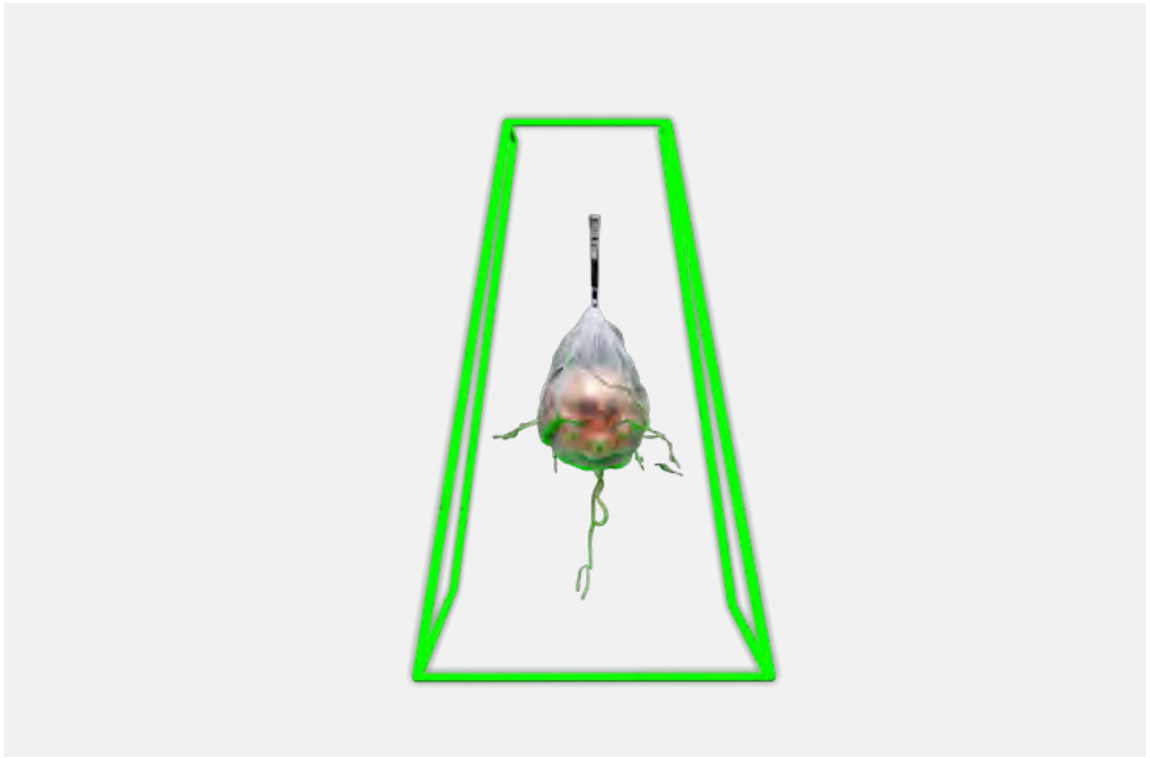


ANDY THOMAS – VISUAL BIRD SOUNDS (PÁSSAROS DA AMAZÔNIA) – AUSTRÁLIA | AUSTRALIA *Visual Bird Sounds* transforma cantos e sons de aves em visualizações 3D geradas por computador. As gravações são convertidas em figuras animadas que lembram organismos vivos digitais — como representações virtuais dos próprios pássaros. A obra convida o público a refletir sobre a beleza da natureza e a urgência de preservar seus habitats. **BIO** Thomas é artista especializado na criação de "formas de vida sonoras" e na visualização criativa de sons. Coleta gravações e imagens de aves e outros animais em expedições a regiões remotas, transformando esses dados em vídeos e obras digitais. Seu trabalho une ciência e arte ao fundir elementos da flora e fauna em composições visuais abstratas. *Visual Bird Sounds transforms bird songs and calls into 3D computer-generated visualizations. Audio recordings are translated into animated figures resembling digital life forms—almost like virtual versions of the birds themselves. The work inspires reflection on the beauty of nature and the urgency of preserving natural habitats.* ***BIO*** *Thomas is an artist specializing in "sonic life forms" and sound visualization. He collects audio and photographic data of birds and wildlife during expeditions to remote habitats, creatively animating them using motion graphics software. His work merges science and art, evolving elements of flora and fauna into abstract visual compositions.*

ARASH AKBARI – GELÎM – IRÃ | IRAN *Gelîm* é uma obra processual inspirada nos padrões repetitivos frequentemente encontrados em tapetes tradicionais, especialmente do Oriente Médio. A obra utiliza a função de ruído Simplex em 4D e fórmulas matemáticas para gerar padrões em constante evolução. **BIO** Arash Akbari é um artista transdisciplinar de Teerã, Irã. Sua pesquisa investiga a relação entre sistemas artísticos dinâmicos, percepção humana, narrativa não linear e a convergência entre os mundos físico e digital. Seu trabalho abrange os campos de sistemas generativos, design de interação, tecnologias imersivas e processamento em tempo real. *Gelîm is a procedural artwork inspired by repetitive patterns often used in traditional carpets, especially in the Middle East. Gelîm uses the 4D Simplex noise function and mathematical formulas to generate these evolving patterns.* ***BIO*** *Arash Akbari is a transdisciplinary artist from Tehran, Iran. He investigates the interplay between dynamic art systems, human perception, nonlinear narrative, and the convergence of physical and digital realms. His exploration spans the domains of generative systems, interaction design, immersive technologies, and real-time processing.*


smartsampa
GCM



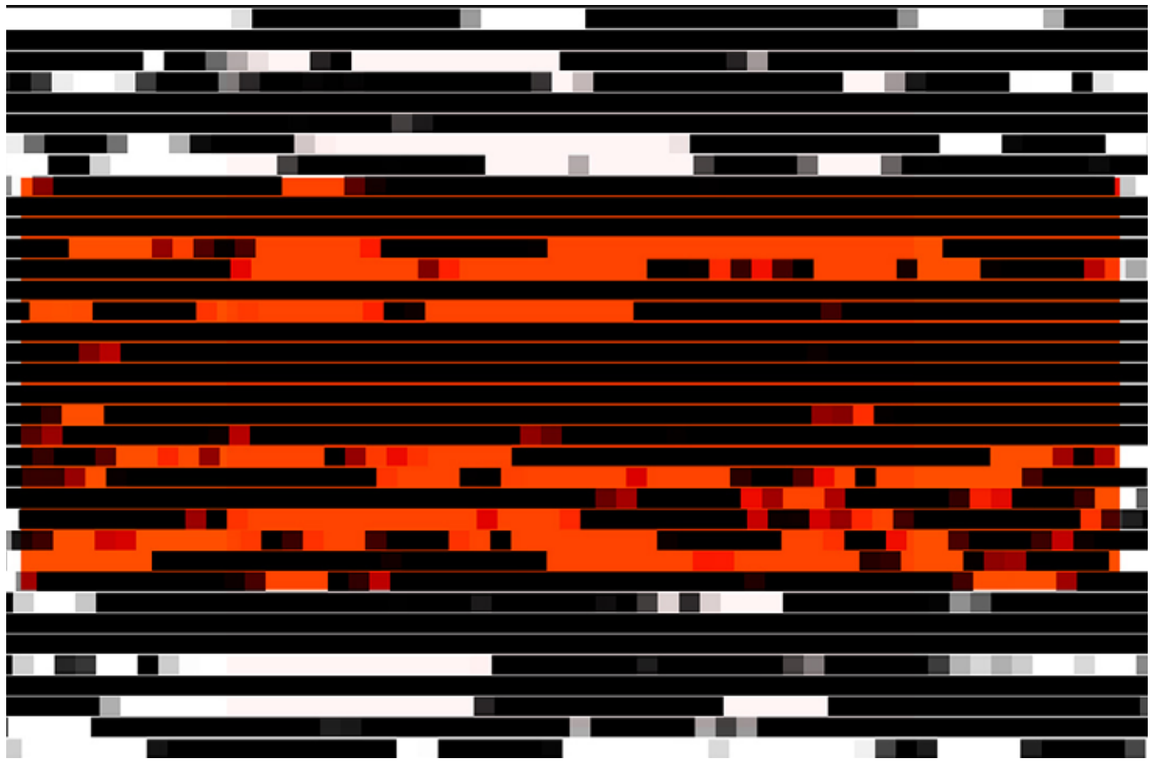


FLAVIA MAZZANTI – BEYOND MY SKIN – BRASIL | BRAZIL *Beyond My Skin* é um projeto interdisciplinar apresentado na forma de instalação interativa, performance híbrida e experiência em realidade mista (MR), que explora a relação híbrida entre corpos humanos e suas representações digitais por meio do uso experimental de diferentes tecnologias e mídias imersivas. O projeto já foi exibido em diversos espaços, como o Deep Space 8K do Ars Electronica Center (Linz, Áustria). **BIO** Flavia Mazzanti é uma artista multimídia que vive e trabalha entre Viena e São Paulo. Sua obra explora conceitos artístico-filosóficos relacionados a pós-antropocentrismo, entrelaçamento, corpo e identidade, com o interesse de oferecer perspectivas alternativas sobre nós mesmos e nosso entorno. Seus trabalhos têm sido exibidos internacionalmente, incluindo em países como Áustria, Suíça, Alemanha e Japão. *Beyond My Skin is an interdisciplinary project presented in the form of interactive installation, hybrid performance, and MR experience, exploring the hybrid relationship between human bodies and their digital representation with an experimental use of different technologies and immersive media. The project has been presented at different venues like the Deep Space 8K of the Ars Electronica Center (Linz, AT).* ***BIO*** *Flavia Mazzanti is a multimedia artist living and working between Vienna and São Paulo. Her work explores artistic-philosophical concepts on post-anthropocentrism, entanglement, body and identity, interested in providing alternative perspectives on ourselves and our environment. Her works have been shown internationally, including in Austria, Switzerland, Germany, Japan.*

FREDO AGUDELO – MUTANTTALES — POSTTERRA – COLÔMBIA | COLOMBIA No final, o orgânico comerá o lixo tecnológico como os fungos. O que sobra de humanidade neste final? O que fica da Terra sobre a vaidade humana? Somos seres em uma mistura inconsciente, sentados atrás de telas como que viajando em uma nave no vazio do universo. As camadas caem e fica nossa realidade corpórea. Escaneie sua consciência e saia da sua nave, em Postterra ainda tem mundo para viver. **BIO** Artista audiovisual colombiano residente em São Paulo. Tem experiência com videomapping trabalhando na Colômbia em diversos projetos e participando em vários festivais de videomapping no Brasil. No momento se encontra trabalhando cada vez mais com o som para trazer uma mostra audiovisual ao vivo ao circuito da arte audiovisual, misturando som experimental com videoprojeções. *In the end, the organic will consume the technological waste, like fungi. What is left of humanity, in this end? What remains of the Earth in the face of human vanity? We are beings in an unconscious blend, seated behind screens as if traveling in a spaceship through the void of the universe. The layers fall away, and what remains is our corporeal reality. Scan your consciousness and step out of your ship—on Postterra, there's still a world to live in.* ***BIO*** *Audiovisual artist from Colombia, currently residing in São Paulo. He has experience with videomapping, having worked in Colombia on various projects and participated in several videomapping festivals in Brazil. Currently, he is focusing increasingly on sound to bring an audiovisual live show to the audiovisual art circuit, blending experimental sound with video projections.*

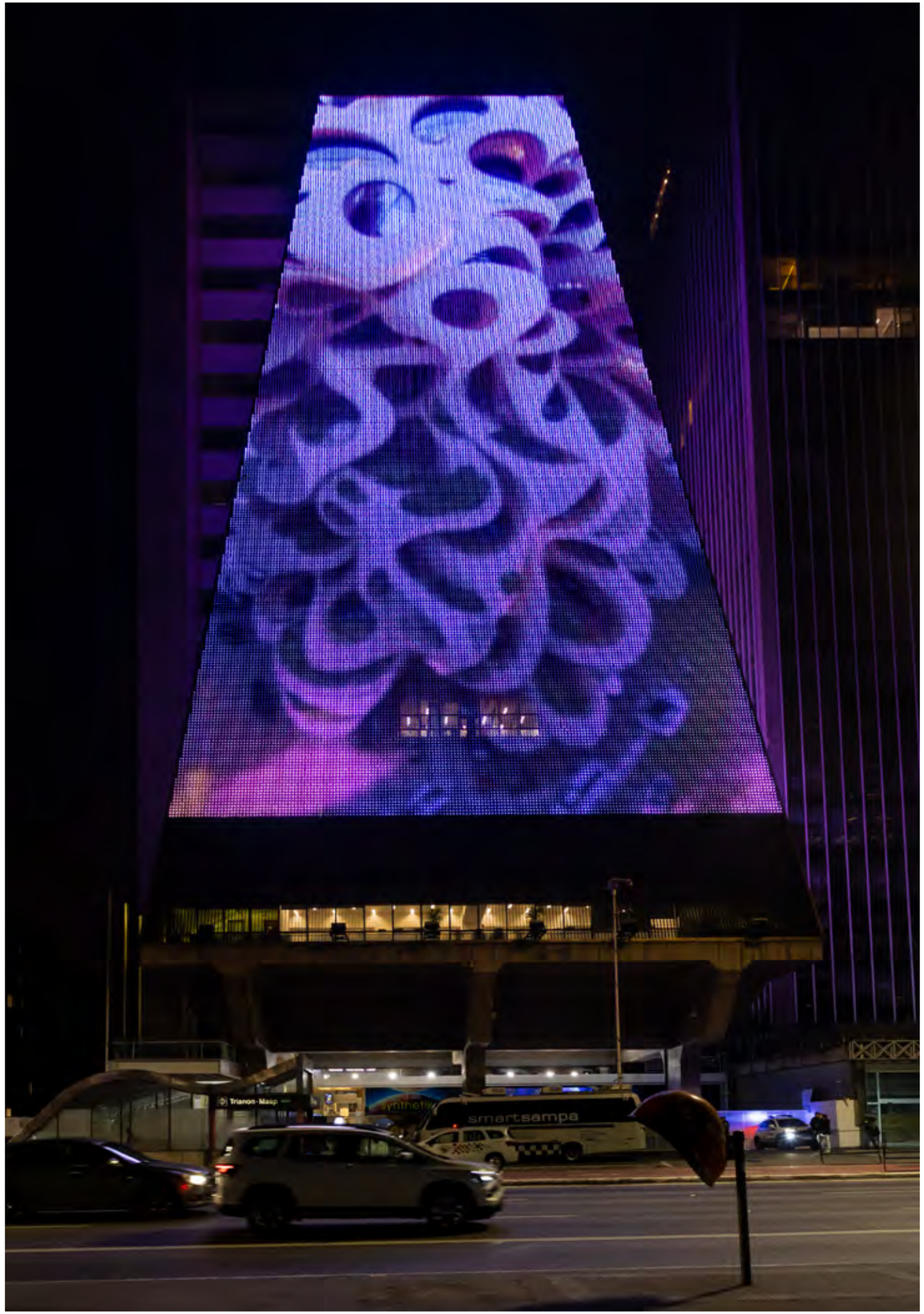
SESI
SENAI

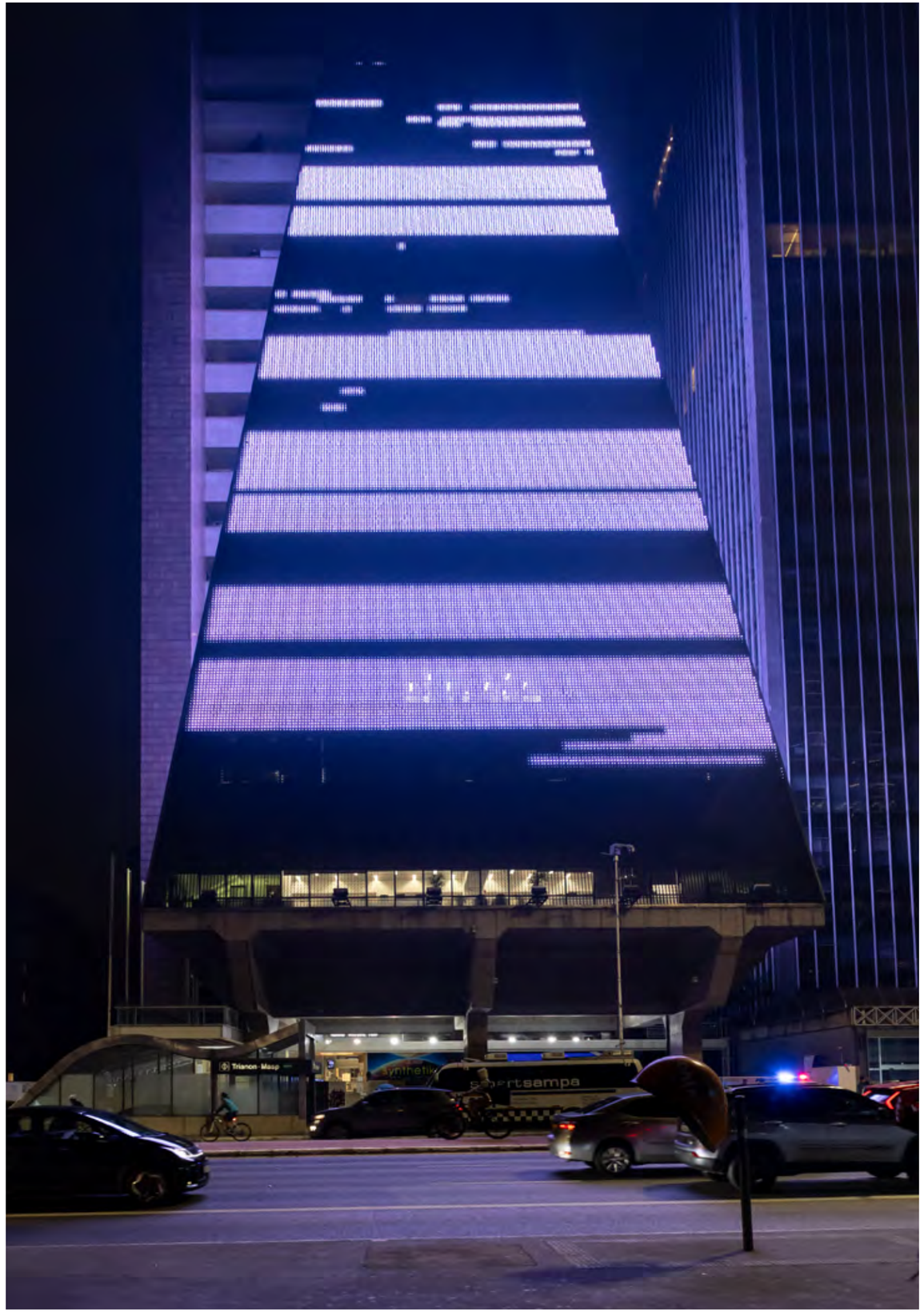
SESI
SENAI

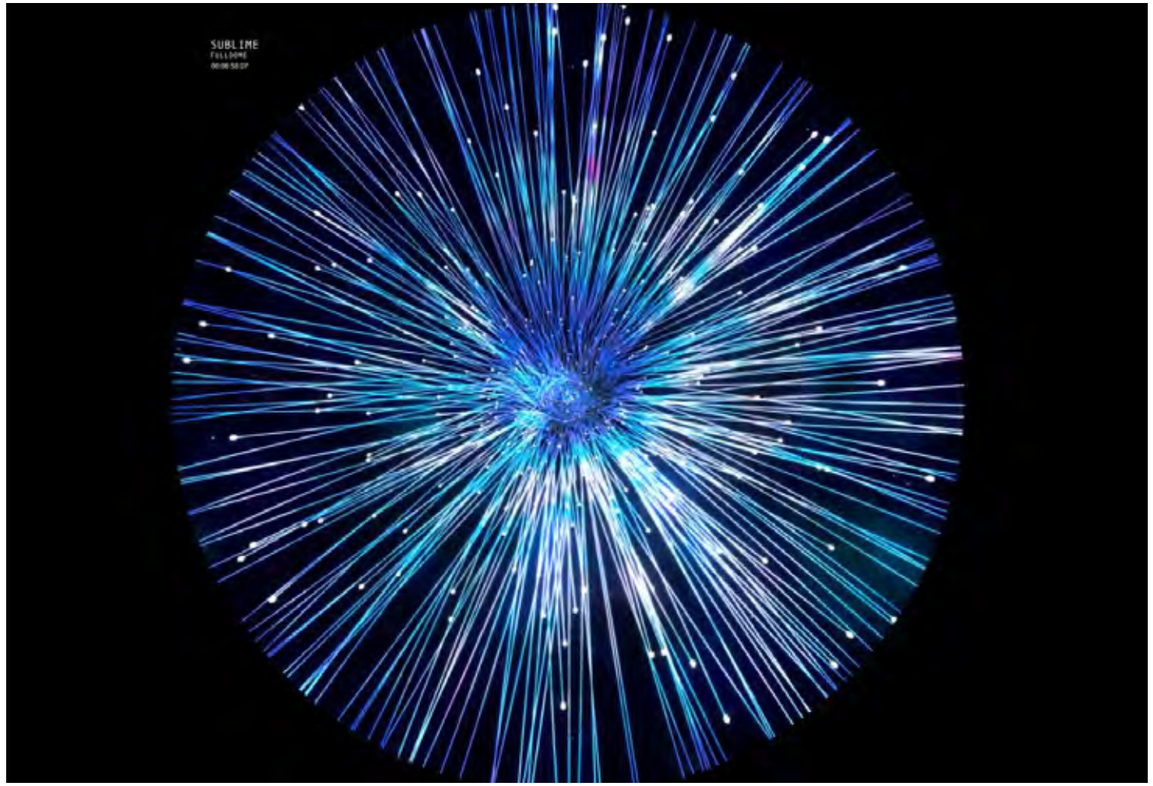


HASSAN RAGAB – THE CITY - THE WICKED EMERGENCE – EGITO / ESTADOS UNIDOS | EGYPT / UNITED STATES Hassan Ragab é um artista de novas mídias, designer interdisciplinar e arquiteto que utiliza inteligência artificial generativa para descobrir novos vocabulários visuais e conceituais. Pioneiro no uso de LLMs (Large Language Models) na arquitetura e na arte, Hassan explora como essas ferramentas podem redefinir a criatividade, desafiar limites tradicionais e promover novos diálogos entre tecnologia, identidade e o ambiente construído. Em parceria com a Architectural Association School of Architecture · The AA. *Hassan Ragab is a new media artist, interdisciplinary designer and architect who leverages generative AI to discover new visual and conceptual vocabularies. A pioneer in the use of LLMs (Large Language Models) in architecture and art, Hassan explores how these tools can redefine creativity, challenge traditional boundaries, and foster new dialogues between technology, identity, and the built environment. In partnership with the Architectural Association School of Architecture · The AA.*

HERNAN ROPERTO – RUÍDO/SINAL (RUÍDO VISUAL E O FLUXO INFINITO DE DADOS) – ARGENTINA “Todo ambiente tem um ruído de fundo dominante. Tudo que se destaca visualmente será um sinal” — Jorrit Tornquist. Convivemos com desinformações, bombardeio de informações e distrações constantes, criando um ambiente caótico e sobrecarregado. Este projeto interpreta metaforicamente o ruído visual como uma representação do fluxo infinito de dados em que estamos imersos, convidando à reflexão sobre como navegamos neste mar de dados e a sua influência em nossa percepção e compreensão do mundo. **BIO** Hernán Roperto é um VJ, artista audiovisual e engenheiro. Especializado em design visual para performances ao vivo, incluindo vídeo em tempo real, design de projeção, mapping e programação criativa. Seus projetos foram apresentados em vários festivais internacionais, como FILE (SP, Brasil), Live Performance Meeting (Roma, Itália), Mutek Argentina, Haptic Hybrid (NY), Biennale Esch. *“Every environment has a dominant background noise. Anything that visually stands out will be a signal” — Jorrit Tornquist. We coexist with misinformation, information overload, and constant distractions, creating a chaotic and overwhelmed environment. This project metaphorically interprets visual noise as a representation of the infinite flow of data in which we are immersed, inviting reflection on how we navigate this sea of data and its influence on our perception and understanding of the world.* ***BIO*** *Hernán Roperto is a VJ, audiovisual artist, and engineer. He specializes in visual design for live performances. His expertise includes real-time video, projection design, mapping, and creative coding. His projects have been featured in various international festivals such as FILE (São Paulo, Brazil), Live Performance Meeting (Rome, Italy), Mutek Argentina, Haptic Hybrid (NY), and Biennale Esch.*

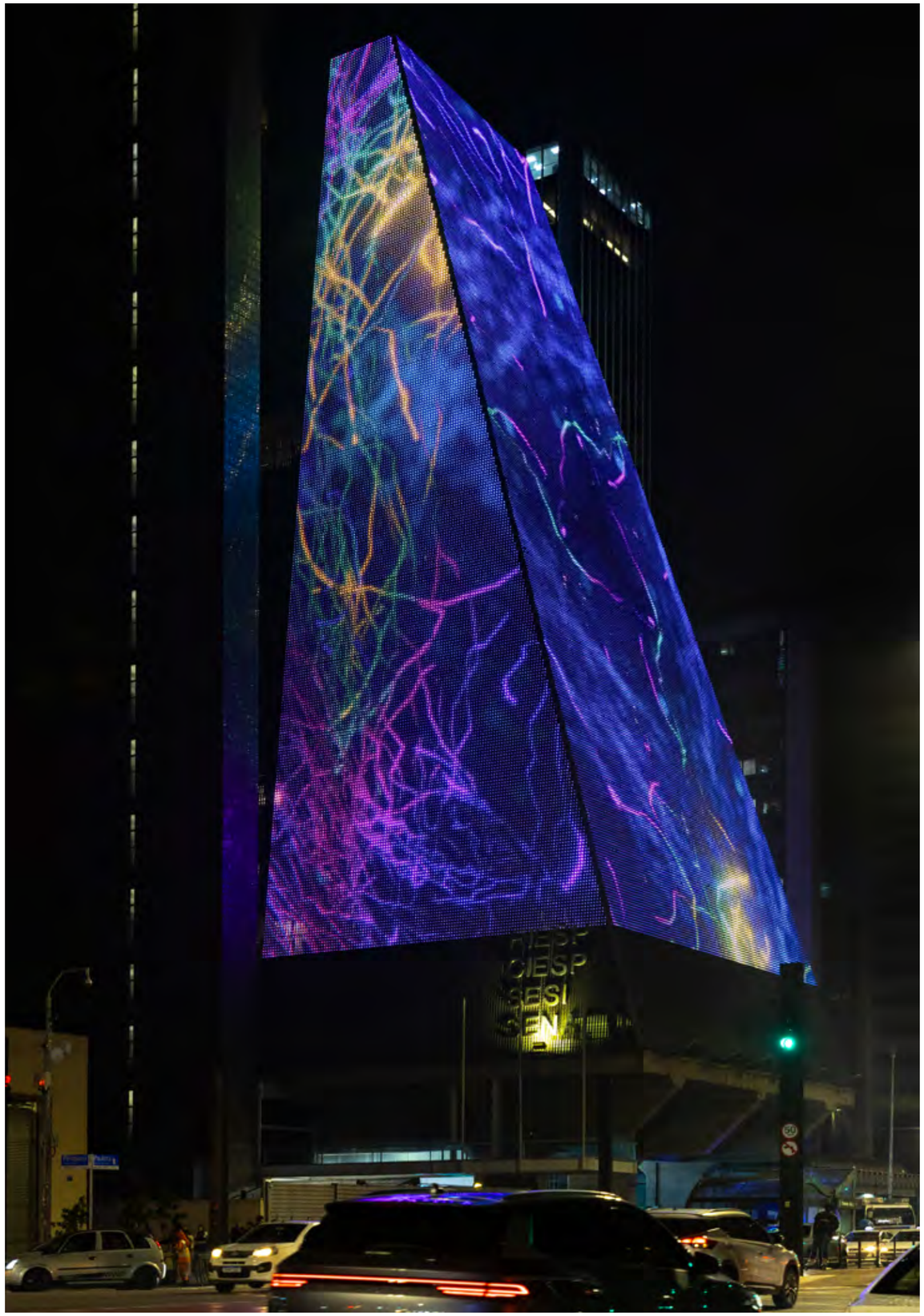

Trianon-Masp
smartsampa

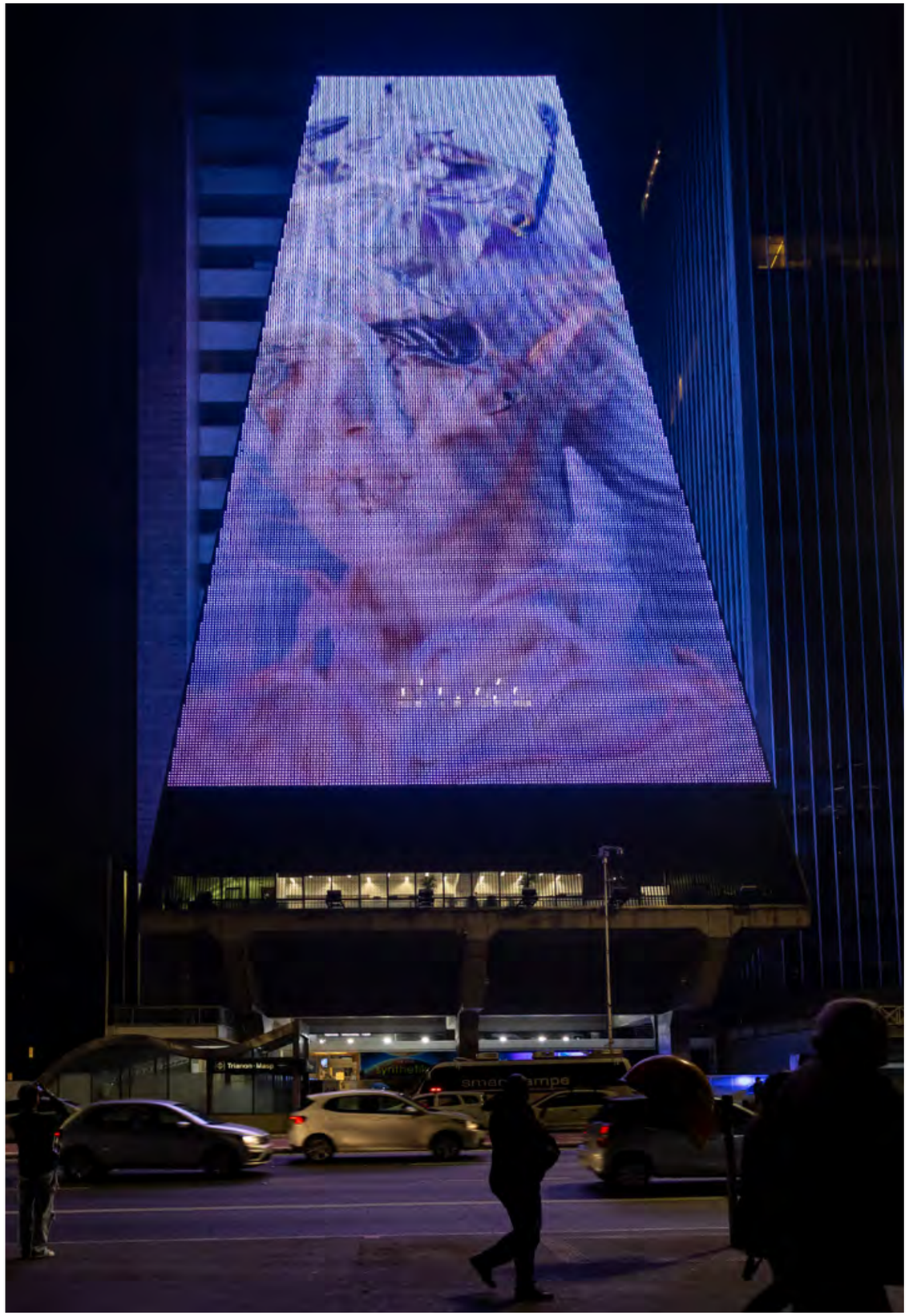

Trianon-Masp
smartsampa

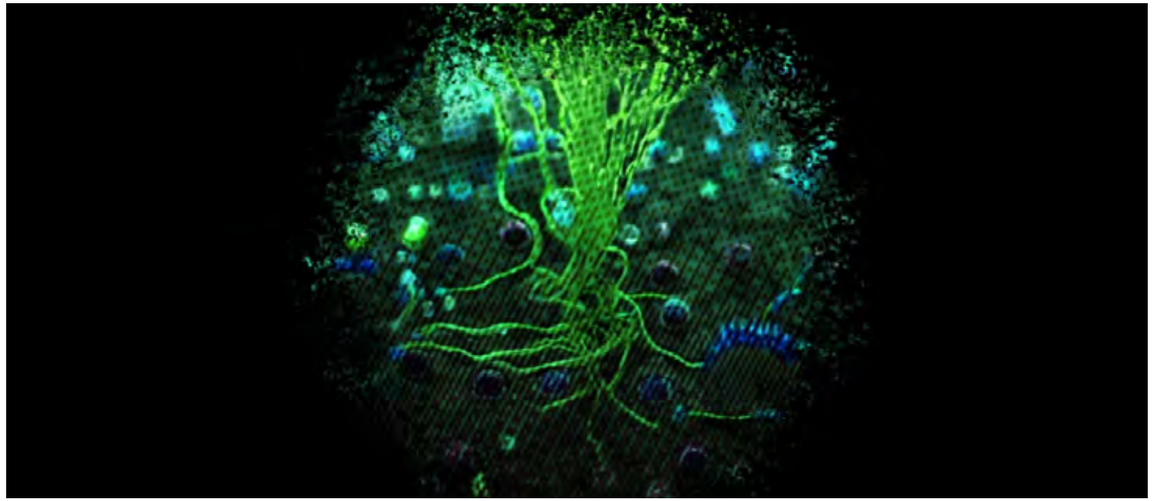


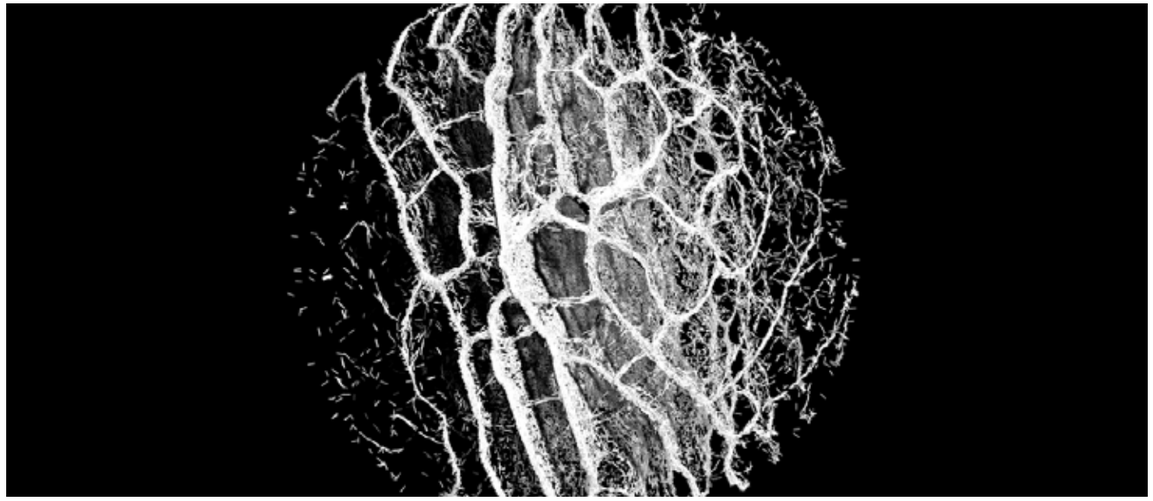
JORGE BANDERA – DESCONEXION – COLÔMBIA | COLOMBIA
Desconexion explora a transformação da energia. A peça entrelaça perspectivas espirituais e científicas — fundamentadas na Lei da Conservação da Energia e na Teoria da Relatividade de Einstein. Simbolizando a metamorfose contínua da vida, a obra revela a eternidade da energia, onde o fim de cada ciclo marca um novo começo. **BIO** Jorge Bandera é designer multimídia e professor assistente na Universidad de los Andes, em Bogotá, Colômbia. Especialista em design, interatividade, animação e experiências imersivas, colaborou com instituições como o Google, o Teatro Mayor e o Ministério da Cultura. É também um defensor da cocriação interdisciplinar no campo da educação. *Desconexion explores energy's transformation. It blends spiritual and scientific insights—rooted in the Law of Co servation of Energy and Einstein's Theory of Relativity. Symbolizing life's perpetual metamorphosis, it shows energy's eternal continuity, where each cycle's end marks a new beginning.* ***BIO*** *Jorge Bandera, a multimedia designer and assistant professor at the University of the Andes in Bogotá, Colombia, specializes in design, interactivity, animation, and immersive experiences. With collaborations spanning Google, Teatro Mayor, and the Ministry of Culture, he also champions interdisciplinary co-creation in education.*

PAN – TOWARDS A NEW NATURE – CHINA Os residentes do Metaverso podem ter penteados onde a fronteira entre a pessoa e o cabelo se desfaz, fazendo com que o cabelo se torne quase como um "órgão". Esses penteados poderiam "germinar" ramos ou flores, ter um movimento dinâmico semelhante ao das plantas balançando ao vento e apresentar formas geométricas, cores e efeitos que ultrapassam as limitações do mundo físico. **BIO** Pan Qianqian está atualmente estudando Mídia Digital e Realidade Mista na Academia de Arte da China. Ela é especializada em design e produção 3D, além de arte de novas mídias. Está envolvida em imagens 3D, instalações interativas, roupas virtuais e outros campos. Suas obras foram exibidas na Primeira Exposição de Arte Digital e no Tianwen 2023: Aprendizado Mútuo entre Civilizações. *Residents of the Metaverse might have hairstyles where the boundary between the person and the hair blurs, making the hair almost like an "organ." These hairstyles could "grow" branches or flowers, have a dynamic motion similar to plants swaying in the wind, and feature geometric shapes, colors, and effects that surpass the physical world's limitations.* ***BIO*** *Pan Qianqian is currently studying Digital Media and Mixed Reality at the China Academy of Art. She is good at 3D design and production, and new media art. She is involved in 3D imaging, interactive installations, virtual clothing and other fields. Her works have been exhibited at the First Digital Art Exhibition and Tianwen 2023: Mutual Learning among Civilizations.*


SESI



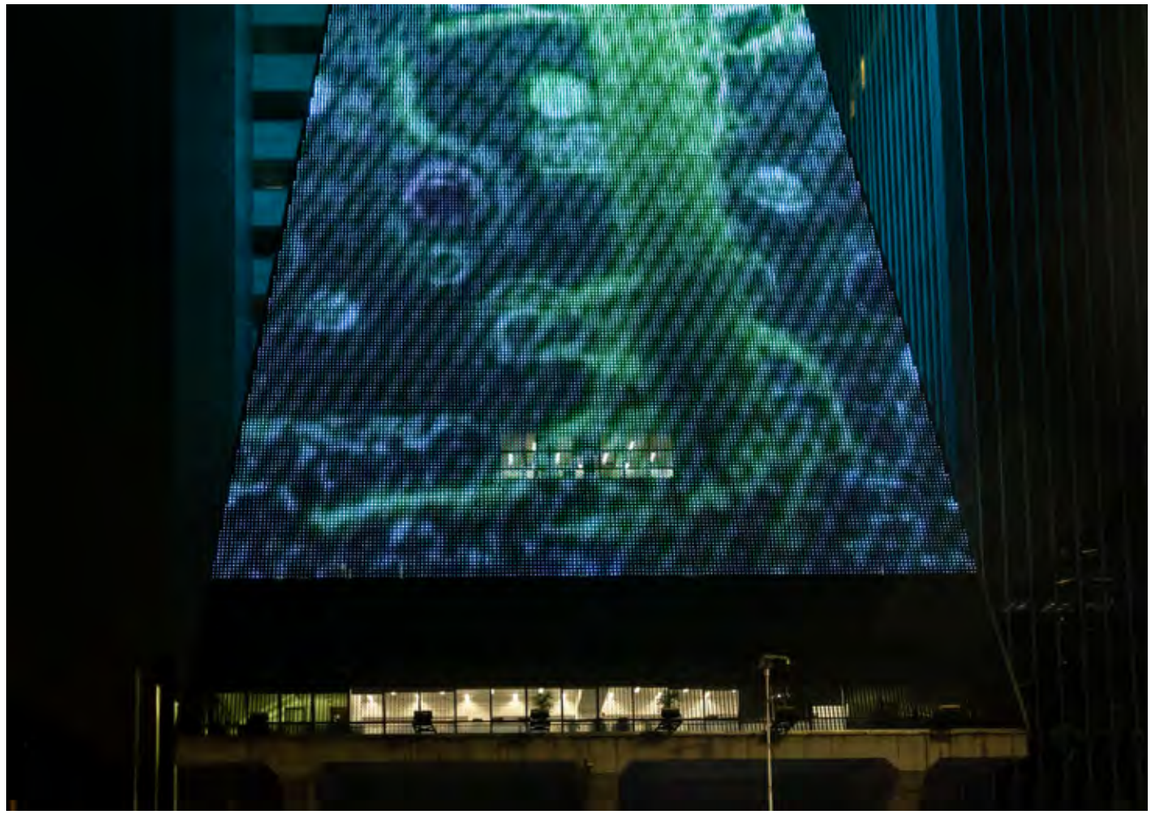


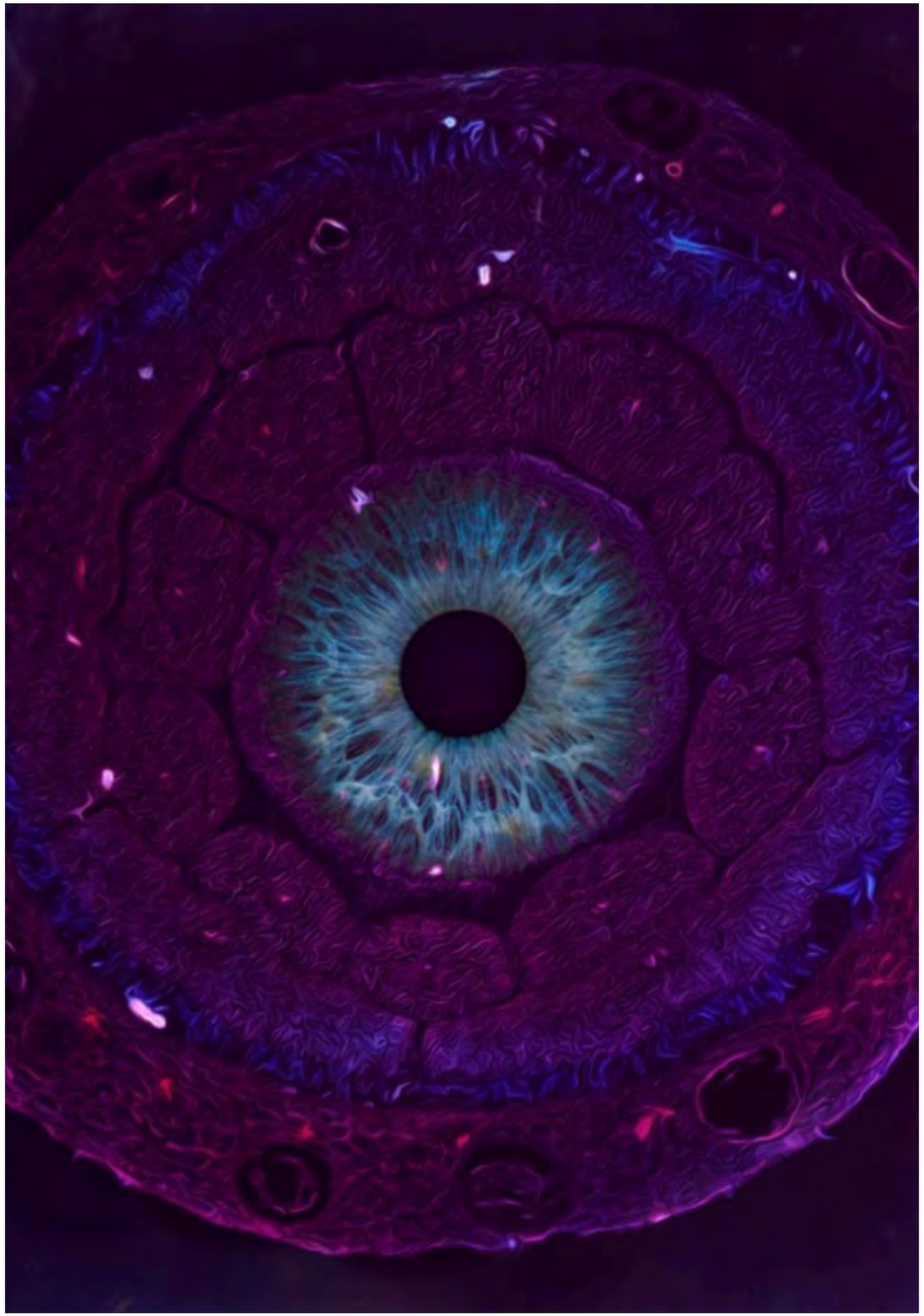


SILVIA RUZANKA – PLANT GROWTH DREAMS – ESTADOS UNIDOS | UNITED STATES Plant-being (ser-planta) é um estado de crescimento perpétuo — de estender-se para baixo e para fora, atravessando fronteiras. A computação especulativa inspirada no pensamento vegetal envolve extensão e mistura, operando não por limites rígidos como os portões da lógica, mas por continuidades. A animação usa time-lapse e redes de difusão treinadas com plantas e eletrônicos, formando um sonho especulativo de híbridos vegetal-eletrônicos. **BIO** Silvia Ruzanka é artista e filósofa, atuando com animação, realidade virtual, instalações interativas e jogos experimentais. Seu trabalho foi exibido em festivais, galerias e museus internacionais. É professora assistente no Departamento de Artes e no programa de Artes de Jogos e Simulação do Rensselaer Polytechnic Institute, em Troy, Nova York. *Plant-being is a state of perpetual growth, reaching downward and outward across thresholds. Speculative computing inspired by plant-thinking is growth, extension, and mixture—existing not through hard boundaries like logic gates, but as continuity across thresholds. This animation uses time-lapse photography and diffusion networks trained on combinations of plants and electronics, merging into a speculative dream of growing vegetal-electronic hybrids.* ***BIO*** *Silvia Ruzanka is an artist-philosopher working in animation, virtual reality, interactive installation, and experimental games. Her work has been shown at festivals, galleries, and museums internationally. She is Assistant Professor in the Department of Arts and the Games and Simulation Arts and Sciences Program at Rensselaer Polytechnic Institute in Troy, New York.*

ULTRAVIOLETTO – MYCELIUM — NATURAL INTELLIGENCE – ITÁLIA | ITALY A inteligência é frequentemente vista como aquilo que distingue os seres humanos, com a tecnologia como seu produto. Essa visão antropocêntrica exclui grande parte do mundo natural da ideia de progresso. E se a inteligência for um processo distribuído, resolvendo problemas por meio de conexões? Fungos otimizam redes de alimentação e comunicação pelo micélio, oferecendo um modelo para repensarmos nossa relação com a natureza e as cidades. Ultravioletto explora esse conceito em um vídeo gerado por algoritmos. **BIO** Ultravioletto é um estúdio criativo especializado em fundir arte e design com tecnologias interativas. Com uma abordagem não convencional, o estúdio integra novas mídias em projetos de pesquisa inovadores, contando com designers, programadores, artistas 3D e produtores. *Intelligence is often seen as what distinguishes humans from other living beings, with technology as its product. This anthropocentric view excludes much of the natural world from our idea of progress. What if intelligence is a distributed process, solving problems through connections? Fungi optimize feeding and communication networks through mycelium, offering a model for rethinking our relationship with nature and cities. Ultravioletto explores this concept in an algorithm-generated video.* ***BIO*** *Ultravioletto is a creative studio specializing in merging art and design with cutting-edge interactive technologies. With an unconventional approach, the studio focuses on integrating new media into innovative research projects, involving designers, programmers, 3D artists, and producers.*

WOW STUDIO BY D2D – UNBOXING THE INFINITE – EGITO | EGYPT A obra explora a interseção entre realidade e hiper-realidade. Enquanto uma dançarina atravessa espaços de confinamento, descobre portais e cria mundos mágicos com o público. Usando rastreamento de movimento dinâmico e visuais ao vivo, a performance inspira transformação, criatividade e autolibertação, rompendo fronteiras da percepção. **BIO** Elena Kauffmann é fundadora e diretora criativa do WOW Studio (Egito), voltado para artes midiáticas, XR e IA. Idealizou a WOW Zone, um espaço experimental impulsionado por tecnologias imersivas, e é cofundadora da desenvolvedora de VR UBR. Atua como produtora criativa, designer de experiências imersivas e diretora de arte. Carolina Assis é bailarina contemporânea colombiana radicada no Egito. Amr Ali é um dos principais artistas de tecnologia do WOW Studio. *The work explores the intersection of reality and hyper-reality. As a dancer moves through confinement spaces, she discovers portals and creates magical worlds with the audience. Using dynamic motion tracking and live visuals, the performance inspires transformation, creativity, and self-liberation, breaking the boundaries of perception.* ***BIO*** *Elena Kauffmann is the founder and creative director of WOW Studio (Egypt), focused on media arts, XR, and AI. She also conceived WOW Zone, an experimental space driven by immersive technologies, and is co-founder of the VR developer UBR. She works as a creative producer, immersive experience designer, and art director. Carolina Assis is a Colombian contemporary dancer based in Egypt. Amr Ali is one of the lead tech artists at WOW Studio.*





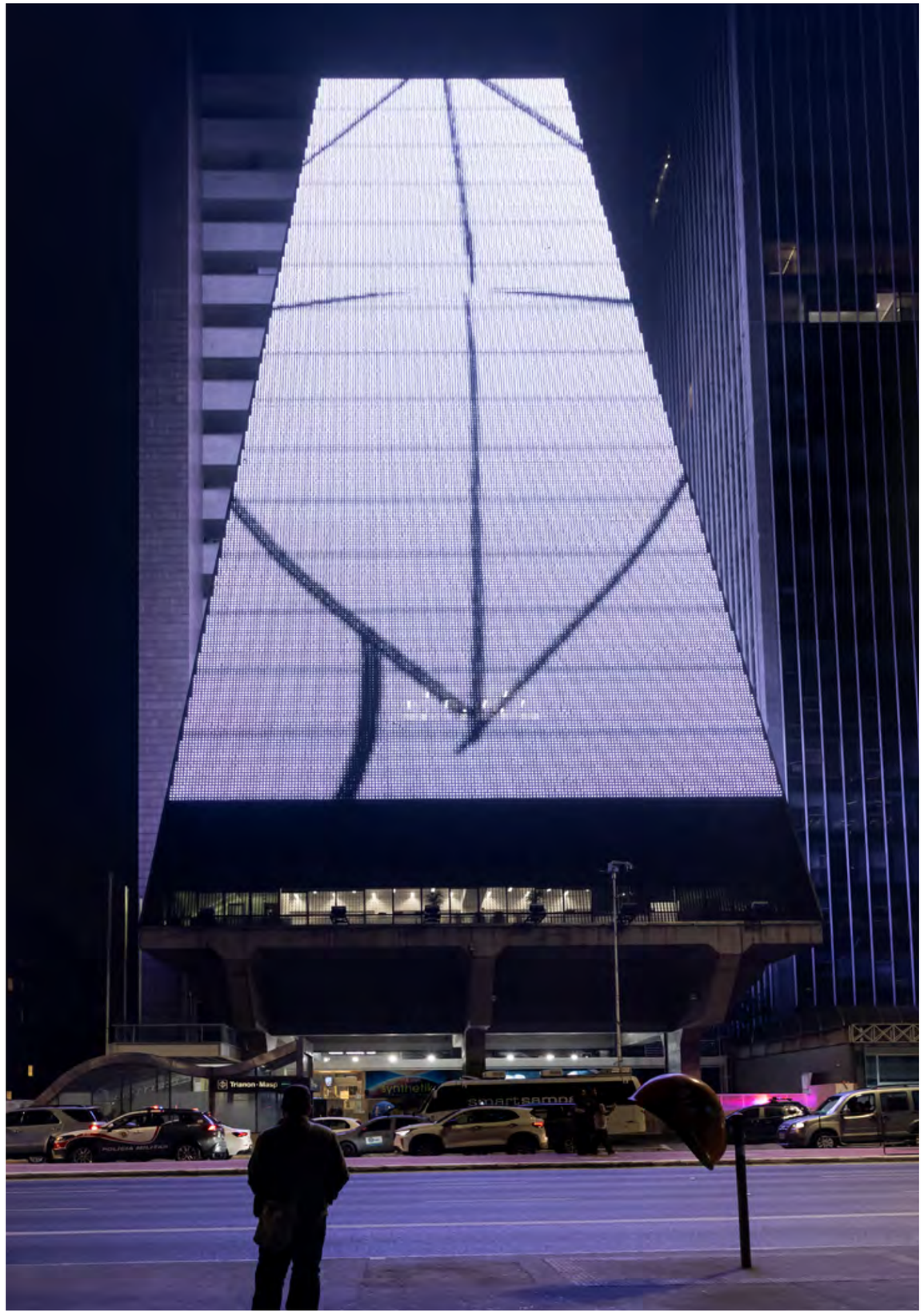
PARCERIAS LED SHOW

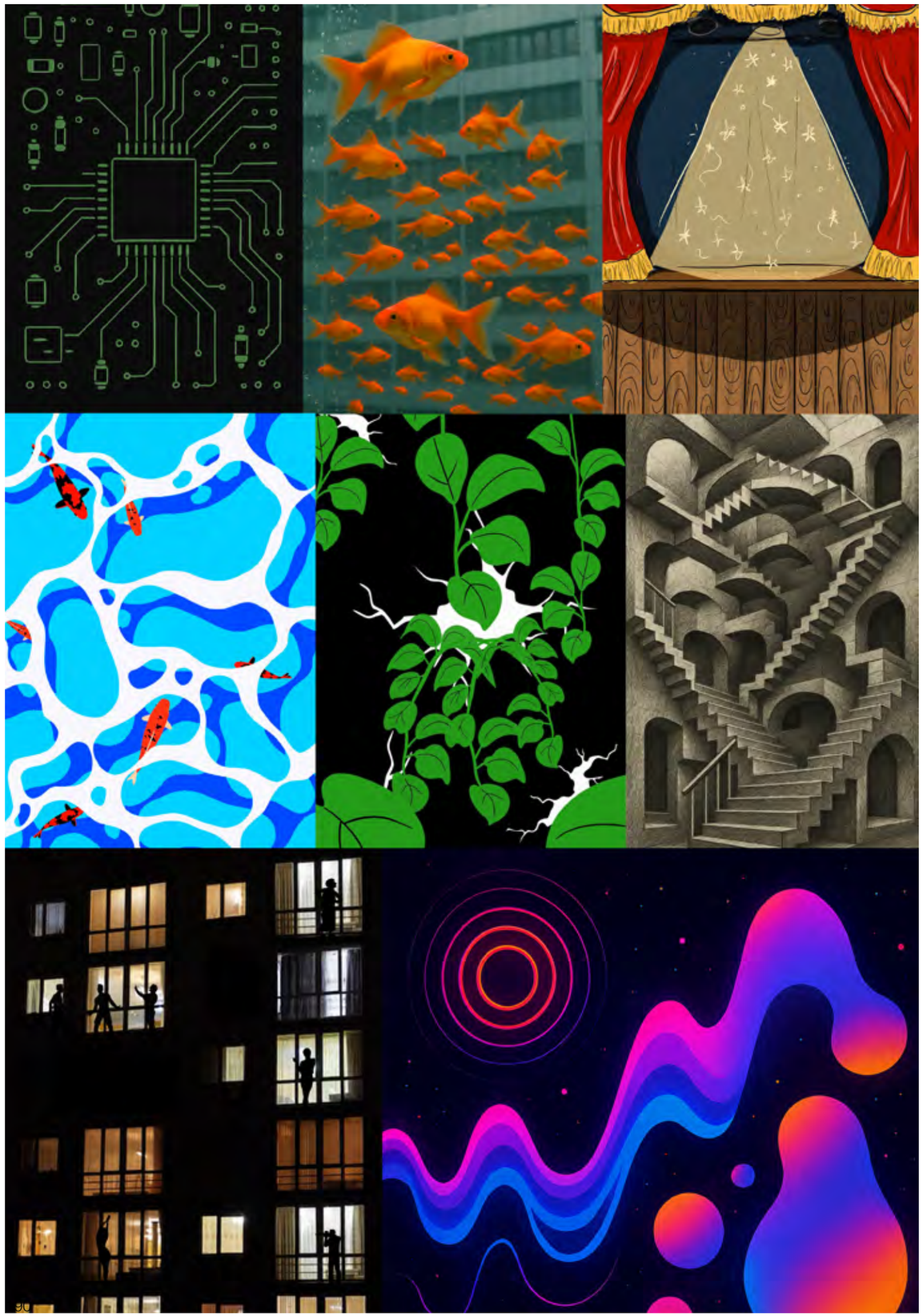
Parceria ECA-USP

Na categoria LED SHOW, a parceria entre o FILE e o Curso de Artes Visuais do Departamento de Artes Plásticas da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo resultou em trabalhos que foram desenvolvidos sob a orientação da Profa. Dra. Silvia Laurentiz, e com a colaboração de Dimitri Lomonaco. Esta parceria busca reafirmar a conexão entre o Festival e a Universidade, estimulando a produção de arte em novas mídias: uma oportunidade ímpar de acesso a linguagens, tecnologias de ponta e recursos inovadores para reflexão e experimentação no ambiente artístico e entre circuitos culturais.
ECA-USP Partnership *In the LED SHOW category, the partnership between FILE and the Visual Arts Program of the Department of Plastic Arts at the School of Communications and Arts of the University of São Paulo resulted in works developed under the guidance of Professor Dr. Silvia Laurentiz, with the collaboration of Dimitri Lomonaco. This partnership aims to reaffirm the connection between the Festival and the University, fostering the production of art in new media: a unique opportunity for access to new languages, cutting-edge technologies, and innovative resources for reflection and experimentation in the artistic environment and among cultural circuits.*

Micrômacro é um compilado de vídeos, independentes entre si, que foi desenvolvido a partir da seguinte sinopse: O que distingue o todo da parte? Onde é o limite do “nós” para o “eu”? Em que momento me separo? Este trabalho é um com-junto de investigações sobre o comprimento indivisível da cisão, a fronteira entre o que o separa e o que une. *Micrômacro* é o resultado dessa divisão. Unidade significante do contraste. Parte/Todo do mundo. Presente em cada parte, por toda parte, crono-micro-macrando entre nós. ***Micrômacro*** *is a compilation of videos, independent from each other, developed from the following synopsis: What distinguishes the whole from the part? Where is the boundary between the “us” and the “I”? At what moment do I separate myself? This work is a joint-set of investigations into the indivisible extent of the split, the frontier between what separates and what unites. Micrômacro is the result of this division. A significant unit of contrast. Part/Whole of the world. Present in every part, everywhere, chrono-micro-macroing among us.* **Orientação | *Advising*** Profa. Dra. Silvia Laurentiz. **Colaboração | *Collaboration*** Dimitri Lomonaco. **Participantes | *Participants*** Alana de Oliveira, Alice Verissimo, Ana Bisinoto, Beatriz Oliveira, Edwards Piero, Eloá Raffo, Enzo Marsura, Fernanda Thomaz, Fernando Maus, Francesco Garbelotti, Giovanna Brum, Graziela Mendonça, Helena Ribeiro, Helena Rotermund, José Victor, Juliana Suenaga, Julio Cesar, Leon Marques, Leon Pepi, Lucca Casonato, Luiz Otavio, Luiza Takeda, Malu Carvalho, Marco Zotti , Maria Cavalcanti, Oribeiro, Roberto Nachiluk, Tainá Milanese, Tiffany Boaventura e Tres Maglio. **Apoio | *Support*** Grupo de Pesquisa e Extensão Realidades – ECA-USP.

SESI


Trianon-Masp

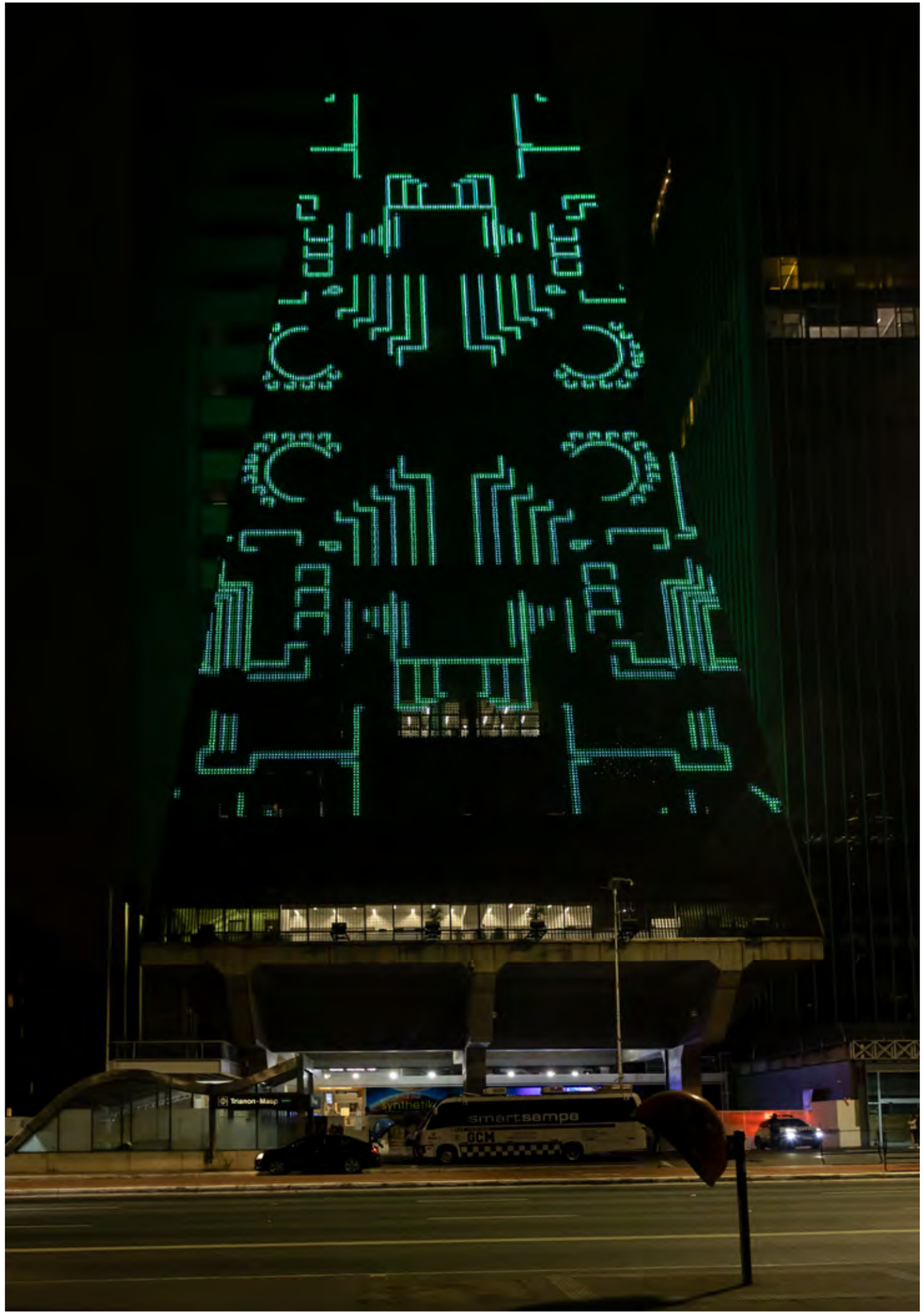


Parceria IED

O início da parceria entre o IED e o FILE se deu em 2010 e desde então diversos projetos e colaborações já foram realizados. Em 2024 as alunas e os alunos do IED participaram pela primeira vez do FILE LED SHOW e agora, em 2025, foram convidados novamente, reforçando um dos propósitos do FILE de estimular a produção criativa dos jovens brasileiros, bem como do IED, de promover a interação com empresas e instituições culturais de relevância como o FILE e dar a oportunidade aos estudantes de mostrarem seus talentos. ***IED Partnership*** *The partnership between IED and FILE began in 2010 and since then several projects and collaborations have been carried out. In 2024, IED students participated in the FILE LED SHOW for the first time and now, in 2025, they were invited again, reinforcing one of FILE's purposes of stimulating the creative production of young Brazilians, as well as IED's, of promoting interaction with relevant companies and cultural institutions such as FILE and giving students the opportunity to showcase their talent.*

Superfícies

Vigas de concreto, vidro, paredes de tijolos, cimento… Prédios são feitos para durar, para resistir ao tempo. Já as telas de LED vivem da luz que emitem — acendem, se misturam, apagam. São efêmeras. Quando um edifício se reveste de LEDs, surge o encontro entre o permanente e o transitório, entre o que já é e o que pode vir a ser. No icônico prédio da FIESP, na Avenida Paulista, o design de superfície transforma a arquitetura em um campo de experimentação. Ali, estudantes do IED SP exploram novas possibilidades de existência desta edificação, ressignificando a estrutura por meio da luz animada e do design. *Concrete beams, glass, brick walls, cement… Buildings are made to last, to withstand time. LED screens, on the other hand, live off the light they emit—they turn on, blend in, and turn off. They are ephemeral. When a building is covered in LEDs, the permanent and the transitory meet, between what already is and what could become. In the iconic FIESP building on Avenida Paulista, surface design transforms architecture into a field of experimentation. There, students from IED SP explore new possibilities for the existence of this building, redefining the structure through animated light and design.* **BIO** As alunas e os alunos do bacharelado em Design Gráfico e Digital do Istituto Europeo Di Design (IED SP) se uniram para a criação de uma obra coletiva de animações inspiradas no design de superfície, na sua ressignificação e materialização midiática em busca de explorações de linguagem para projetos de comunicação visual. O IED é uma rede internacional de formação e pesquisa em Design, Moda, Comunicação Visual e Gestão de disciplinas criativas. ***BIO*** *Students of the Bachelor's Degree in Graphic and Digital Design at the Istituto Europeo Di Design (IED SP) have come together to create a collective work of animations inspired by surface design, its resignification and its media materialization in search of language explorations for visual communication projects. IED is an international network for training and research in Design, Fashion, Visual Communication and Management of creative disciplines.* **Coordenação do Projeto | *Project Coordination*** Eliane Weizmann. **Professor Orientador | *Advising Professor*** Daniel Grizante. **Participantes | *Participants*** Bea Vazzoler, Bruna Cardoso Piteri, Giorgia Marconi, Lua Sosnowski Marchezi, Mariah Gandra, Micaella Campreguer de Oliveira, Raphael de Godoi Rose e Victoria Rebuzzi.


Trianon-Masp
smartsampa
GCM

ÍNDICE DE ARTISTAS *INDEX OF ARTISTS*

#FFFF00_ 129
Ø STUDIO_ 127
Alana de Oliveira_ 187
Alice Verissimo_ 187
An-Ting e Ian Gallagher_ 115 e 119
Anabela Costa_ 163
Ana Bisinoto_ 187
Andrés Ferrari_ 139
Andy Thomas_ 12, 13, 80, 81, 89 e 167
Arash Akbari_ 167
Arthur Boeira e Gustavo Milward_ 12, 13 e 65
Barbara Oettinger_ 129
Bea Vazzoler_ 191
Brit Bunkley_ 131
Bruna Cardoso Piteri_ 191
Callahan Indovina_ 119
Caspar de Gelmini_ 131
ChrisLee_ 109
Clarissa Ribeiro_ 147
CNDSD & Iván Abreu_ 119 e 139
COCOON_ 111
Cornelis Clement_ 121
Craca_ 12, 13, 80, 81 e 93
CRUDE_CASTIN_ 141
Daito Manabe and Kyle McDonald_ 12, 13 e 27
Daniel Grizante_ 191
Darren Slater (DSM)_ 55 e 57
David Da Paz_ 151
Dimitri Lomonaco_ 151 e 187
DMTPortal_ 125
Edwards Piero_ 187
Edwin van der Heide_ 12, 13, 80, 81, 83 e 85
Eliane Weizmann_ 191
Eloá Raffo_ 187
Erika Kassnel-Henneberg_ 12, 13 e 121
Fernando Maus_ 187
Flavia Mazzanti_ 171
Francesco Garbelotti_ 187
Fran Orallo_ 131
Frederik De Wilde_ 12, 13, 31 e 33
Fredo Agudelo_ 171
Gabe Michael_ 109
Gabriel KÖI e Sabato Visconti_ 121
Giorgia Marconi_ 191
Gioula Papadopoulou e
Olga Papadopoulou_ 12, 13 e 123
Giovanna Brum_ 187
Grupo de Pesquisa e Extensão
Realidades_ 155 e 187
Hassan Ragab_ 69 e 175
Helena Ribeiro_ 187
Helena Rotermund_ 187
Hernan Roperto_ 175
Hiatu_ 105
Hsujing_ 133
Jeff Synthesized_ 12, 13 e 109
Jenifer Haider Chowdhury_ 123
Jia-Rey Chang_ 51
João Otero_ 155
Jon Chambers_ 133
Jorge Bandera_ 179
José Victor_ 187
Juan Manuel Escalante_ 133
Juliana Suenaga_ 187
Julio Cesar_ 187
Julius Horsthuis_ 12, 13 e 103
Kenji Kojima_ 135
Koral Alvarenga_ 12, 13 e 135
Leon Marques_ 187
Leon Pepi_ 187
Louis-Philippe Rondeau_ 73
Lua Sosnowski Marchezi_ 191
Luiz Otavio_ 187
Luiza Takeda_ 187
Malu Carvalho_ 187
Marc Samper_ 141
Marco Zotti_ 187
Mariah Gandra_ 187
Mario Klingemann_ 12, 13 e 23
Memo Akten &
Katie Peyton Hofstadter_ 12, 13 e 35
Micaella Campreguer de Oliveira_ 191
Michael Betancourt_ 143
Minimaforms & DRL Elemental Research
Group_ 135
Oribeiro_ 187
Pan_ 143 e 179
Parceria ECA-USP_ 187
PintoCreation_ 125
Priscila Nassar Galante Guedes_ 159
Raphael de Godoi Rose_ 191
Roberto Nachiluk_ 187
Rocio Delaloye_ 143
S4RA_ 145
Scott Allen_ 12, 13 e 43
Seongmin Kim_ 107
Silvia De Gennaro_ 137
Silvia Laurentiz_ 187
Silvia Ruzanka_ 183
Spiral Circus_ 111
Subsomnia_ 99 e 101
Tainá Milanese_ 187
Tanja Vujinovic_ 127
Thomas Marcusson_ 77
Tiffany Boaventura_ 187
Tim Murray-Browne_ 39
Tin&Ed_ 61
Tres Maglio_ 187
Ultravioletto_ 12, 13 e 183
Valezart_ 107
Victoria Rebuzzi_ 191
Vitoria Cribb_ 12, 13 e 145
Viviane da Silva Tavares_ 159
Weidi Zhang & Rodger Luo_ 12, 13 e 47
WOW Studio by D2D_ 183
Yukang Tao_ 137
Yuting Chen_ 137
Yvette Granata_ 145

FILE 2025
SYNTHETIKA: A ERA DA CRIATIVIDADE ARTIFICIAL
SYNTHETIKA: THE AGE OF ARTIFICIAL CREATIVITY

CONCEPÇÃO E ORGANIZAÇÃO
CONCEPTION AND ORGANIZATION
Ricardo Barreto e Paula Perissinotto

COORDENAÇÃO ADMINISTRATIVA-FINANCEIRA E PROJETOS INCENTIVADOS
ADMINISTRATIVE-FINANCIAL COORDINATION AND INCENTIVIZED PROJECTS
Fabiana Krepel

PESQUISA E COCURADORIA
RESEARCH AND CO-CURATOR
Clarissa Vidotto

COORDENAÇÃO DE CONTEÚDO
CONTENT COORDINATION
Clarissa Vidotto

ARQUITETURA E DESIGN
ARCHITECTURE AND DESIGN
Victor Sardenberg

COORDENAÇÃO DOS WORKSHOPS
WORKSHOPS COORDINATION
Fabiana Krepel

PRODUÇÃO EXECUTIVA DO FILE LED SHOW E WORKSHOP
FILE LED SHOW AND WORKSHOP PRODUCTION
Ana Carla Magna

COORDENAÇÃO DO EDUCATIVO
EDUCATIONAL COORDINATION
Maria Eugênia Mourão

ASSISTÊNCIA DE CONTEÚDO
CONTENT ASSISTANCE
Mariana Piacente

ASSISTÊNCIA DE CONTEÚDO FILE ARCHIVE
CONTENT ASSISTANCE FILE ARCHIVE
Clara Gregori

ASSISTÊNCIA DOS WORKSHOPS
WORKSHOPS ASSISTANCE
Luiza Riscifina

PRODUÇÃO E LOGÍSTICA
PRODUCTION AND LOGISTICS
Maria Luisa Vieira
Ohana Lopes Ribeiro

MONTAGEM
ASSEMBLAGE
Rafael Silveira
Hélio Iwasa

PROJETO GRÁFICO
GRAPHIC DESIGN
Estúdio Quadradão
Aline Coutinho
Andrea Ribeiro
Leandro Lopes

REVISÃO
PROOFREADING
Murilo Vidotto

EDIÇÃO DE VÍDEO E LEGENDAS
VIDEO EDITING AND SUBTITLES
Henrique Casimiro
Francisco Miguez

FOTOGRAFIA
PHOTOGRAPHY
Camila Picolo

EQUIPAMENTOS
EQUIPMENT
On Projeções

CENOTECNIA
SET DESIGNING
C.P.A Chimanski Produções Artísticas
Denis Chimanski

ELÉTRICA E ILUMINAÇÃO
ELECTRICS AND LIGHTING
EVJ PRODUÇÕES
Edson Vitória Júnior
ASSESSORIA DE IMPRENSA
PRESS RELATIONS
A2 Comunicação
Anna Accioly
Alex Olobardi

WEBDESIGN
Reinaldo Ferro

MÍDIAS SOCIAIS | Instagram FILE 2O25
SOCIAL MEDIA | Instagram FILE 2O25
pachecolautert
Bruno K e Leonardo Miranda

EQUIPE DE LIMPEZA
CLEANING TEAM
7M Eventos e Serviços
Lilian Melo da silva

EDUCADORES
EDUCATORS
Aischa Lemos de Valk
André Guimarães Maia

MEDIADORES
MEDIATORS
Apolo Vincent Silva de Oliveira
Bruno Barra da Silva
Camila Oliveira Dias
Denise Soares
Giovana Borges Freitas
Giulliana de Freitas Dias
Guilherme Batista Leite
Isadora Galdino de Souza
Lucas Meger Cappellazzo
Luiz Fernando dos Anjos Veiga Rabelo
Marcela Santeramo Nagatsuka Prates
Nicole Maia de França
Pedro Mangeti Zaninetti
Rodrigo Pierucci Fernandes
Soares Leite
Thiago Melo Costa Ramos
Victor Hugo Dantas da Silva
Victor Timotio de Lima

PARCERIAS
PARTNERSHIP
Istituto Europeo di Design – IED São Paulo
Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo (ECA-USP)
Grupo Realidades
Architectural Association School of Architecture · The AA
British Council
Cryptic
Hotel Transamerica Executive Paulista

SESI – SERVIÇO SOCIAL DA INDÚSTRIA
DEPARTAMENTO REGIONAL DE SÃO PAULO
SESI – SOCIAL SERVICE OF INDUSTRY
REGIONAL DEPARTMENT OF SÃO PAULO

PRESIDENTE *PRESIDENT*
Josué Christiano Gomes da Silva

CONSELHEIROS *BOARD MEMBERS*
André Luiz Pompéia Sturm
Dan Ioschpe
Elias Miguel Haddad
Luiz Carlos Gomes de Moraes
Antero José Pereira
Narciso Moreira Preto
Sylvio Alves de Barros Filho
Vandermir Francesconi Júnior
Massimo Andrea Giavina-Bianchi
Irineu Govêa
Marco Antonio Melchior
Alice Grant Marzano
Marco Antonio Scarasati Vinholi
Sérgio Gusmão Suchodolski
Daniel Bispo Calazans

SUPERINTENDENTE DO SESI-SP
SESI-SP SUPERINTENDENT
Alexandre Ribeiro Meyer Pflug

GERENTE EXECUTIVA DE CULTURA
EXECUTIVE MANAGER OF CULTURE
Débora Viana

GERENTE TÉCNICO DE CULTURA
CULTURAL TECHNICAL MANAGER
Alvaro Alves Filho

EQUIPE DE ARTES VISUAIS E AUDIOVISUAL
VISUAL ARTS AND AUDIOVISUAL TEAM

ANALISTAS DE ATIVIDADES CULTURAIS
CULTURAL ACTIVITIES ANALYSTS
Elder Baungartner
Eliana Garcia
Larissa Lanza

ESTAGIÁRIA *INTERN*
Rayssa Rafaela de Lima Sobrinho
NÚCLEO DE CONTRATAÇÕES CULTURA
CULTURAL CONTRACTING UNIT

SUPERVISOR DE GESTÃO DE PROJETOS CULTURAIS *CULTURAL PROJECTS MANAGEMENT SUPERVISOR*
Jonatas Willian de Oliveira Sousa

ANALISTAS DE SERVIÇOS ADMINISTRATIVOS
ADMINISTRATIVE SERVICES ANALYSTS
Aina Margot da Silva
Douglas Miranda Ferreira
Eduardo Viegas Cerigatto
Ione Augusta Barros Gomes
Isabela Martos Paes Capatti
Jonatã Ezequiel de Menezes da Silva
Júlio César de Araújo
Kielcimara de Almeida Nascimento
Michele Araújo da Silveira
Solange Silva Santos Primo

ASSISTENTE DE APOIO ADMINISTRATIVO *ADMINISTRATIVE SUPPORT ASSISTANT*
Gabriel Vicente

CENTRO CULTURAL FIESP
FIESP CULTURAL CENTER

SUPERVISOR TÉCNICO
TECHNICAL SUPERVISOR
Marcio Madi

ANALISTAS DE ATIVIDADES CULTURAIS *CULTURAL ACTIVITIES ANALYSTS*
André Luiz Porto Salvador
João Edson Martins

MEDIADORES CULTURAIS
CULTURAL MEDIATORS
Alessandra Rossi
Fabiana da Silva de Lima
Maria Fernanda Guerra

ORIENTADORES DE PÚBLICO
PUBLIC GUIDES
Aline Gonçalves de Barros Meireles
Bianca Santos Silva
Éderly Cármen C. Ribeiro Rocha
Henrique Blankenburg Cipriano Martins da Silva
Herbert de Souza Laurentino
MONITORES DE ARTE EDUCAÇÃO
ART EDUCATION MONITORS
Brigite Ery Shiroma
Bruno Vital Alcantara dos Santos
Catarina Aretha Abreu
Gabriela Cometi Duarte
Leo do Nascimento Rezende
Maria Júlia Fonseca Nascimento
Pamela da Silva Nascimento
Vinicius Araujo Buava

ENCARREGADO MAQUINISTA
SCENE-SHIFTER SUPERVISOR
Nilson dos Santos

MAQUINISTAS *SCENE-SHIFTERS*
Alessandro dos Santos Peixoto
Menes Santos Machado

ILUMINADORES
LIGHTING TECHNICIANS
Romário Muniz dos Santos
Ronie de Araújo Ferreira
Rubens Marcel G. Torres Masson

SONOPLASTAS *SOUND TECHNICIANS*
Charles Alves dos Santos
Roberto Aparecido Coelho
Roselino Henrique Silva

CONTRARREGRAS *STAGEHANDS*
Carlos Leandro de Carvalho Braga
Evandro Pedro da Silva
Júlio Silva Neto

ESTAGIÁRIOS *INTERNS*
Luna Cunha Roque
Ulysses Gomes da Silva

MEMÓRIA CULTURAL SESI-SP
SESI-SP CULTURAL MEMORY

ANALISTAS DE ATIVIDADES CULTURAIS *CULTURAL ACTIVITIES ANALYSTS*
Josilma Gonçalves Amato
Thais dos Anjos Bernardo

ESTAGIÁRIOS *INTERNS*
Felipe Alencar Machado
Giovanna Brito de Oliveira
EQUIPE DE COMUNICAÇÃO
COMMUNICATION TEAM

DIRETORA EXECUTIVA DE MARKETING E COMUNICAÇÃO CORPORATIVA *EXECUTIVE DIRECTOR OF MARKETING AND CORPORATE COMMUNICATION*
Ana Claudia Fonseca Baruch

GERENTE DE MARKETING E COMUNICAÇÃO CORPORATIVA *MARKETING AND CORPORATE COMMUNICATION MANAGER*
Leticia Martins Acquati

GERENTE DE PLANEJAMENTO DIGITAL
DIGITAL PLANNING MANAGER
Rafael Queirós

GERENTE DE IMPRENSA *PRESS MANAGER*
Rose Matuck

COORDENADORA DE COMUNICAÇÃO E MARKETING *COMMUNICATION AND MARKETING COORDINATOR*
Mariana Soares

COORDENADORA DE CRIAÇÃO
CREATIVE COORDINATOR
Érica Soares Barbosa

ANALISTAS *ANALYSTS*
Alexandre Muner
Cleiton Prado
Juliana Cezario
Karina Costa
Larissa Oliveira dos Santos
Matheus Araújo
Vinícius Fróes

REDATORA PUBLICITÁRIA *COPYWRITER*
Mirella Luiggi

REVISOR *PROOFREADER*
Felipe Ferreira De Melo

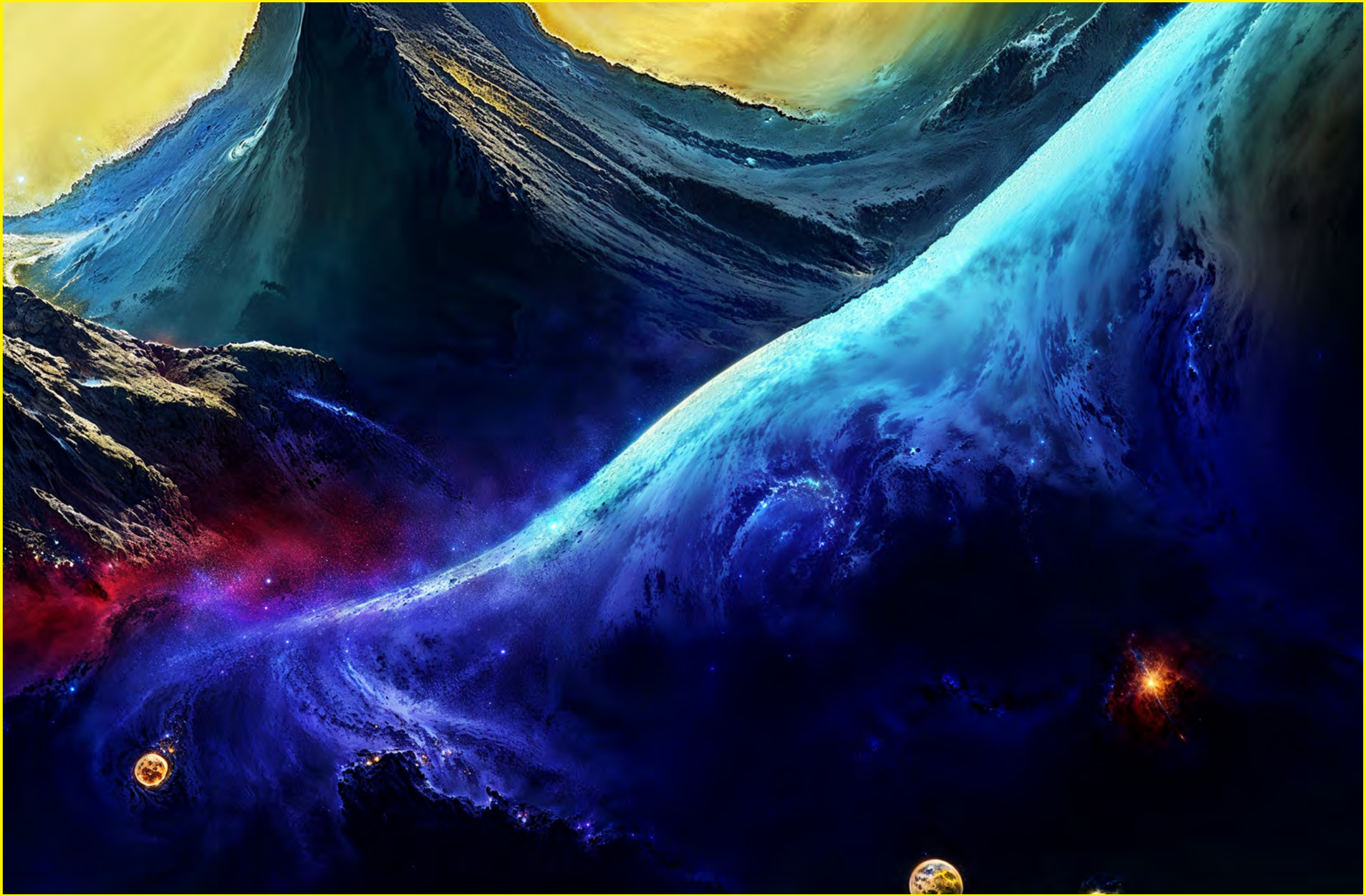
EDITOR DE VÍDEO *VIDEO EDITOR*
Rodolfo Pereira Da Silva

ESTAGIÁRIOS *INTERNS*
Giovanna Júlia Oliveira
Laura Maluf
Milena Mucheironi

APOIO

PRODUÇÃO

REALIZAÇÃO



ISBN 978-65-998220-4-9

file.org.br

PRODUÇÃO

FILE

REALIZAÇÃO

FIESP SESI